电脑应用和娱乐的第一选择

总第167期

# 大众软件

06

Popsoft



2004年
半月刊

WWW.POPSOFT.COM

天之炼狱



P26/108

**3·15——期待与展望**

315又如期到来了。315并没有如你我所愿，融入其余的364天。于是315仍然是节日，仍然是承认消费者为弱势群体的无奈的节日。而我们的电脑用户能从中得到什么呢？



P52

**跳上桌面的90纳米工艺小白鼠——Intel Prescott处理器评测**

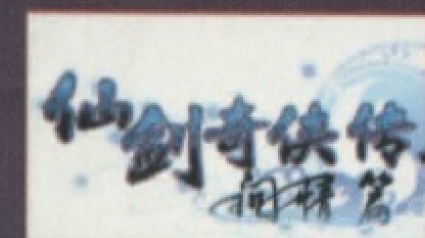
从Intel的定价策略来看，Prescott只是一款主流产品，一向善于通过更新产品线获利的Intel这是怎么了？



P68

**长堤上的蚁穴——网络购物流程隐患不完全考察**

真实的案例，精辟的分析，付出成长的代价后，电子商务会走得更好吗？



P121

**“仙三外传”独家大披露连续报道（一）**

“问世间，情是何物，直教生死相许？”，而“仙三外传”的情节，就是从这一点引申开来的。

ISSN 1007-0060






战争现正开启
强弱决定存亡

# CONTENTS 目 录





主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 黄志昕
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年03月16日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元







*遗憾的是，3·15又如期到来了。遗憾的是，3·15并没有如你我所愿，融入其余的364天。于是3·15仍然是节日，仍然是承认消费者为弱势群体的无奈的节日。而我们的电脑用户能从中得到什么呢？*

*你想实时为朋友播放视频吗？想和朋友分享游戏通关动画吗？想通过IM软件在线解决电脑问题吗？和有摄像头MM聊天时，想把她录下来？表面看起来，这些有趣的应用没什么联系，其实看完我们这篇软件攻略就可以全部轻松实现。*

*二流企业卖产品，一流企业卖技术，超一流企业卖标准。对于用户来说，掌握配件的主流标准，不仅利于在选购电脑产品时审时度势，不为厂商避重就轻的宣传广告所惑，而且选择的产品的兼容性、可升级性也有所保证。*

*现今都市的年轻一族对网络购物已不陌生，B2C、C2C已为众多的消费者所接收，但网民的各种抱怨和投诉依旧充斥在媒体和网络上。本文在对种种案例进行分析的基础上提出了一些建议，让读者对整个电子商务的现状能够有所了解。*



DELL™

# 选择戴尔，选择国际领先图形工作站






Dell | 图形工作站

## Precision™ 360 图形工作站

- 支持800MHz前端总线 英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡／集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标／集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥9,188**

此价格不包含显示器 配置代码：L620312

## Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强™ 处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC 2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB[1] Ultra ATA 100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥12,688**

此价格不包含显示器 配置代码：L620317

## Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™ 处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 36GB[1] Ultra 320/M SCSI硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500VGA/DVI显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥16,388**

此价格不包含显示器 配置代码：L620323

## Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器／集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口／集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint® 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥20,988**

配置代码：L620324

**Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional**



### 让你的创意满分

头脑风暴过后，完美的执行能成就你大师的梦想，全新戴尔Precision™工作站，超乎想象的强劲动力让这一切成为可能。它特别为专业用户设计，更强劲可扩展的的超级性能，专业的图形处理能力，让灵感精彩绝伦的呈现，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，亦适合数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，帮助你打造自己的数字梦工厂。

性能出色 创意之选 轻松拥有 DELL™ 戴尔

免费订购咨询 **800-858-2018**



购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费

**广告代码：8100616**



**www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠**


兵临城下
命運
WWW.WYDCN.COM
www.wydcn.com
3月2日 免费公测
抢注得笔记本电脑!



# 无线自由 无比强大





图片仅供参考 广告有效期2004年3月1日至3月31日

ell | 商用电脑

**Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional**

## spiron™ 510m 轻薄便携 全新上市

加RMB200元，升级至512MB(2X256)内存(3月6日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏/24X CD-ROM
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡(64MB共享显存)

**10,999**

配置代码：L540311

- 加RMB100元，获得"金山WPS2003"办公软件
- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘

## Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 免费升级至512MB(2X256)内存(3月6日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 256MB DDR 内存/40GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- **32MB DDR ATI Mobility™ Radeon™ 9000 AGP 4X显卡**

**¥11,999** 原价人民币 ~~12,299~~ 优惠RMB 300

配置代码：L540312F

- 加RMB100元，获得"金山WPS2003"办公软件
- 加RMB500元，升级至60GB¹ 硬盘

## spiron™ 300m 超轻超薄

免费升级至384MB(1X128+1X256)内存(3月6日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.2GHz
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 外置8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡(64MB共享显存)

**12,999** 原价人民币 ~~13,299~~ 优惠RMB 300

配置代码：L540313F

- 加RMB100元，获得"金山WPS2003"办公软件
- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘

## Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 免费升级至WSXGA显示屏(3月6日止)
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器1.5GHz/1.6GHz
  - Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 512MB DDR 内存
- 60GB¹ 硬盘/80GB¹ 硬盘
- 15.4英寸Wide Ultrasharp™ XGA TFT显示屏 **/15.4英寸Wide Ultrasharp™ UXGA TFT显示屏**
- 8X DVD-ROM/24X DVD-ROM(CD-RW Combo Drive)
- 64MB DDR nVidia GeForce™ FX Go 5200 Go AGP 4X显卡 **/128MB DDR ATI Mobility™ Radeon 9600 PRO显卡**

**¥14,999** 原价人民币 ~~15,299~~ 优惠RMB 300 **/19,499** 原价人民币 ~~19,999~~ 优惠RMB 500

配置代码：L540315F/L540321F

- 加RMB100元，获得"金山WPS2003"办公软件



全新的Dell Inspiron™ 510m提供观看更舒服的显示屏，成为轻薄便携型笔记本系列中颇受青睐的一款。非凡的无线性，令商务运作无限自由，采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术带来的杰出性能，可轻松应流行的移动商务应用，从高速的因特网接入到办公软件和娱乐应用都可胜任。

精彩优惠
**免费升级内存***
*仅限指定机型

**Dell™Axim X3掌上电脑** 购买Dimension™产品即可以优惠价购买Axim X3掌上电脑

- 预设Word、Excel、PPT等应用软件，令商务运作充满高效率。
- 支持无线上网，编辑Email，保持顺畅的联络通讯。

**Dell™Axim X3掌上电脑全面提升Dell Dimension™产品性能**



优惠价人民币 **1,999**起

无线科技 无限体验 **轻松拥有 DELL™ 戴尔**

所有Dell™Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务+1年全面保护（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）





英特尔® 迅驰™
移动计算技术

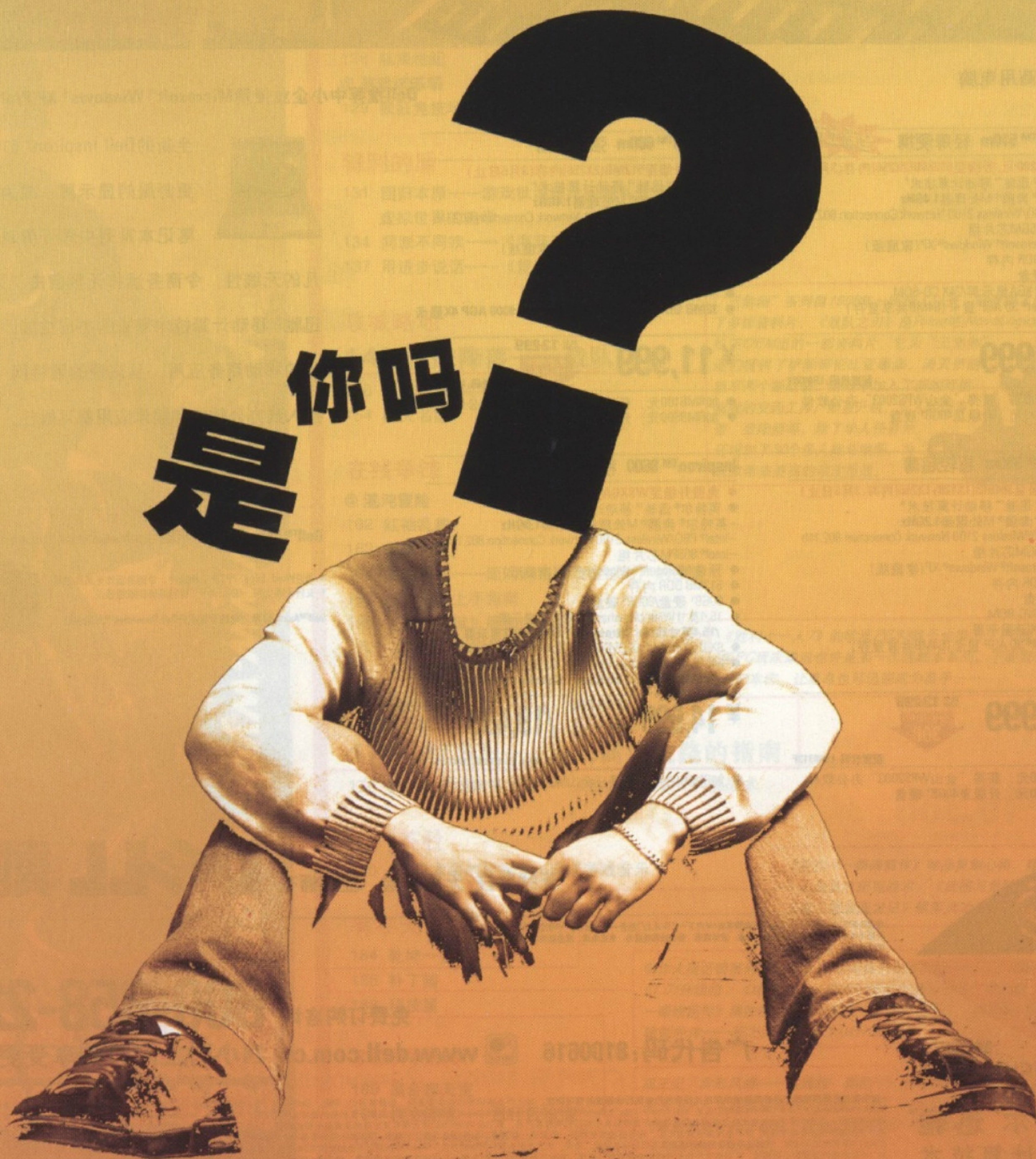
免费订购咨询 **800-858-2259**

**广告代码：8100616**  **www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠**

敬请关注第九届“大众软件奖”2004年度读者调查活动

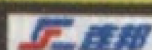
中奖率高，奖品多多，各奖项总价值高达 **30万元** 人民币

活动详情请注意近期《大众软件》“读编往来”栏目




点卡热卖中
10元包周 35元包月









# 消协联手搜狐，共推3·15网上活动

■本刊记者 劳劳客






中国消协秘书长滕佳材先生（左）副秘书长武高汉先生（右）。

2004年2月20日，本刊记者出席了由消费者协会主办，搜狐网承办的2004年3·15国际消费者权益日网上系列活动新闻发布会。搜狐网副总裁李善友先生谈道："去年两家联合成立并开通了在线3·15网站，在中消协的指导和关怀下，通过一年的运营，该网站作为搜狐财经频道的一个重要部分，如今已成为网友自觉维权企业诚信经营的重要平台。今年搜狐网作为中消协的独家网络合作伙伴，还将与中消协一起在3·15期间开展更多、更富创新、更实用的系列活动，包括十大维权热点评选，连续19场在线专家访谈，涉及10个行业的3·15专题报道等。3·15当天，搜狐网和中消协将全天在线答疑。本次在线3·15网站还推出网上消费者和经营者'和解平台'，这是中消协特别提出的一个新的理念和倡议，这是非常大的突破。"

据悉，这套系统今后将长期运营，在各行业面向全国消费者逐渐积累并充实数据库之后，还会有很多后续的工作。譬如需要通过对信息的再加工和分析，得出一些报表和数据，由它们来印证我们的企业对处理消费者诉求的响应速度和态度等。

由于这个平台对我国广大消费者而言具有不言自明的实际意义，因此本刊记者在会议期间，采访了中国消费者协会常务副会长兼秘书长滕佳材先生以及中国消费者协会的副秘书长武高汉先生。

有关这个网站将有哪些诚信维权的特色，滕佳材表示："诚信维权是今年的主题活动，各级消协的所有工作都要围绕这个主题来开展。首先，我们所推出的五六项活动，其具体内容全部都是围绕这两个主题。另外，我们还会搞诚信维权的网上论坛。论坛的开展请各个方面，包括企业界、经营者、专家、社会方方面面的人士，都可通过它来发表探讨怎么更好地加强社会的诚信建设，加强法制建设，更好地维护消费者合法权益。相信网上平台的出现很快会得到大量投诉，而其中有一些投诉未必是真实的，消协有没有能力来解决网上出现的投诉？如何把这次活动从虚拟平台落到实处，如何给网上投诉的消费者一个切实的答复？"

武高汉表示："和解是一条途径，和解的概念是经营者和消费者直接对话解决问题。理论上讲，成本最低，效率最高。第二条渠道就是投诉，找消费者协会，出现了第三方。第三条找行政部门申诉，第三方是行政部门。再往下还有法院、仲裁，均有第三方出现。而除了消费者协会之外，其它方式要花纳税人的钱才能解决投诉。虽然消费者协会不花纳税人的钱，免费为消费者受理投诉，但是他也要为此付出精力、时间。比较而言，我们认为和解是成本最低、效率最快的一条路。而这条路在过去的实践中消法实施10年，应该说有很大的发展，方方面面做了很多工作。和解的案例也很多，但是我们认为还有继续上升的空间。今年我们利用搜狐这样的技术平台，开创了一个和解平台。从某种意义上讲，确实是在创新，既经济又有效益。"

"由于计算机产品有一个很难界定的问题，因此当消费者认为自己的产品性能与厂商的描述不相符，而消协和其它类似质量监督部门又无法提供有效协助判断时，这种情况怎么办？"

武高汉说："这是去年消费投诉的四大难点之一。随着科技特别是高科技不断进入商品，消费者很难再通过自己的五官和自己仅有的知识，判断该商品的质量好坏来决定自己是否投诉，能否胜诉。国外有很多方法解决这个问题。譬如澳大利亚消费者协会可负责产品送检，还可联络国际机构确定本国无法检验的产品。这些先进举措我们中国消费者协会也要呼吁有关部门创造条件，在适当的时候为中国的消费者提供。现阶段条件下，消费者投诉成本高；不知道到哪儿检测，检测数据不承认或者根本看不懂。我们也正在准备解决这个问题。"

有关3·15消费者权益日的其它相关问题，请参看本期相关专题。P

## 半月聚焦

### Microsoft Windows Small Business Server 2003

2004年2月26日，微软正式发布Microsoft Windows Small Business Server 2003中文版。该产品基于Microsoft Windows Servers System的集成创新的特性，有机整合微软核心的服务器产品系列，通过服务器技术整合和创新工具，使广大中小企业客户可以快捷而简便地构建、管理和维护速度更快、安全性更强、效率更高的企业信息环境。

### 美国顶级风险投资联手进入中国

近日，UUME.COM正式宣布，世界五大风险投资公司之一的Accel Partners和顶级的资金管理公司DCM（Doll Capital Management），已共同斥资注入UUME网站，成为UUME的两大股东。这是美国顶级风险投资首次联手进入中国，标志着国际投资基金将开始全力进军中国互联网业。

## 投资与合作

### 点击科技获得国际投资

2004年2月18日，点击科技宣布成功获得由富达国际牵头投资的1300万美元。这一投资有可能创下中国软件企业融资金额的最高纪录。

### 蓝锐征求合作伙伴

中蓝韩锐技术有限公司近日宣布全国范围内征求合作伙伴。按照渠道发展计划，将在华北、华东、华南、华中、东北、西北等地区分别设立区域总代理，并在每个地区发展签约代理和集成代理。

### 讯怡签约迈拓

近日，Orbbit讯怡联手硬盘制造商Maxtor迈拓，成为Maxtor系列硬盘内地总代理。并且，讯怡还独家提供3年免费质保和硬盘数据修复服务。

# 和讯出新，提供“第三方”理财服务

■本刊记者 司马平安

对于一个普通老百姓而言，或许曾见过银行、保险公司等推出的理财服务。但是它们所推出的这种服务，首先都是建立在已成型的与消费者间的主客关系上。而今，我们即将在网上见到这样一个平台，用户可以会员的方式加入，可看到众多投资师的概况及投资成功比率；可选择投资师为自己理财、还可与其他用户交流理财的经验……

我们了解到和讯网正致力于搭建这样的平台。

本刊记者找到和讯CEO谢文先生。你或许还曾记得谢文先生曾在中公网及其所属联众游戏网站、互联网实验室等知名企业担任CEO、董事长等职务。但或许你并不知道，他是业内少有的多年来一直可让互联网“盈利”的职业经理人之一。翻开他个人的履历表，你会发现有不少网站都在他的手中从泡沫中找到了可行的商业模式。2003年10月他才加盟和讯，而今年初和讯网高层领导中又出现了两个新面孔：一是曾任搜狐、网易、千龙网高层的陈剑峰出任和讯公司副总经理，二是曾任《财经时报》编委和新浪内容副总管的刘峻出任和讯公司副总经理兼和讯网总编辑。据悉，随着这两位网络资深人士的到位，和讯网已基本完成上市新战略发展阶段高层管理团队的组建工作。

与谢文先生的对话，首先是从他所提出的“大财经”概念开始的。他表示：“把和讯网打造成中国第一财经门户是我的目标。为了实现这个目标，和讯目前正在逐步将网站内容及服务功能从证券为主、简单咨询提供方式，扩展到更全面的财经范畴及完整的理财服务上来，并将突破原有的证券财经概念，而扩展成为包括房产、教育投资等在内的‘大财经’概念，为大众提供更周到完善的财经咨询服务和理财服务。”

他的思路与不少领域内的专家不谋而合，即互联网的发展需要把咨询有效地转变为服务。

而当谈及他们所推出的理财服务与银行、保险公司推出的有何不同时，他表示：“根本的区别在于我们的出发点不同，我们所提供的只是平台，是中立的第三方。另外，我们提供的服务业是多方面的，包括教育、投资、评估、各种分析工具、模拟投资系统、实战与投资辅助服务等。和讯还会提供全额退款，即如果用户用了这个平台后觉得不好，可以获得退款。”

“那么打造这个平台的难度在哪里呢？”

**谢文：**“一是人才，目前我们已有了40多位投资师。另外，关键点还在于数据库的技术。”

“和讯所推出的服务是付费的（分等级的会员制），但是目前大多数国人好像还并没有接受为咨询类服务付费。你是如何看待这种现状的呢？”

**谢文：**“这个问题的关键点在于我们所做的能否挣钱。其实从互联网进入中国以后，我常常要回答这样的问题。比如一开始大家怀疑网上广告能挣钱吗？有人肯在网上花钱做广告吗？后来我做游戏，又问游戏怎么能挣钱呢？还有有关收费邮箱，也是群起而攻之，但是我们坚持这么做。现在已经是第四次了，财经咨询能挣钱吗？目前看来邮箱不是问题了，游戏不是问题了，财经咨询也不是问题。问题在于你做的东西好不好，你的服务方式是否适合通过互联网的平台让网民接受。另外，即使都好，网民从不熟悉到熟悉，从不适应到适应需要一个过程，所以这需要时间。比如网上购物，亚马逊这么好的东西，大家就是不敢刷卡，就是怕被骗了，但是两年以后刷卡就很自然了。我觉得第一个是要做好，有品牌、有知名度、知道你不是骗人的；还有一个是东西要做好，要充分了解网民的需求。

“如果用户在这里选择了投资师，结果却赔了自己的钱。这会不会影响到和讯的品牌？”

**谢文：**“投资师可以独立地在我们提供的这个平台上‘开店’，而我们会如实地写明每个投资师的记录，以帮助用户选择。另外，我们也会尽量避免用和讯的品牌来作投资服务。”

最后，谢文先生意味深长地对记者说：“互联网永远是今天对，明天就有可能错，我们需要勇敢地面对与尝试。”

## 技术与服务

### Interwoven推出解决方案套件

近日Interwoven宣布，推出六大解决方案套件以满足企业IT、法律、财务、服务、销售、市场等部门的需要。这是Interwoven继发布新一代ECM企业内容管理平台策略之后的一项新举措。

### 华硕15周年大型活动拉开帷幕

华硕电脑值15周岁之际，举办大型征集活动——“我和华硕主板的故事”及“TOP15经典主板”评选。活动时间为2004年2月23日～3月23日，具体详情请登录华硕官方网站：www.asus.com.cn。

## 产品与市场

### 纽曼笔型闪盘新年登场



纽曼近日推出一款移动存储“纽曼笔型闪盘”。笔状外形设计，铜镀铬材质外壳，继承了纽曼移动存储独有的16合1功能，并随机赠送“金山毒霸移动版”。

### 新贵“猎鲨豹”光学鼠标上市

新贵（Newmen）科技近日向市场推出了“猎鲨豹”5键光学鼠标。该产品根据仿生学和现代工业工程美学理论设计，采用安捷伦智能芯片，拥有800cpi的高精准灵敏定位；无需定期清洁，可在除玻璃以外的任何桌面上运用自如；配以逍遥津增值软件，可设置28种功能选项。**市场参考价：188元。**

### 联冠电子推出XGI V8系列显卡



近日，联冠电子正式宣布，基于图诚科技（XGI）Volari系列显示核心的显示卡，已于2004年2月28日首先在中国大陆地区上市。此次推出的产品共有5款。

### 苹果推出新软件iLife'04

苹果公司于2004年2月中旬起发售一款数

# 用短信对话"两会"代表

■本刊记者 司马平安



美通无线总裁王维嘉博士。

2004年2月24日，美通无线联合网络媒体人民网，在"两会"新闻中心和中国移动的全力支持下，于钓鱼台国宾馆召开新闻发布会，共同宣布专门为全国人大十届二中全会和政协十届二中全会提供全面短信服务的"两会"短信服务正式开通。这标志着手机短信正式成为"两会"新闻发布和信息交流的媒体平台。

本刊记者采访了美通无线总裁王维嘉博士。他首先对人民网选择美通作为合作伙伴共同推出"两会"短信服务表示感谢；同时，也对"两会"新闻中心和中国移动对美通的肯定与支持表示感谢。而后他向记者介绍："在今年'两会'期间，'两会'短信服务将连续两周，每天为定制服务的用户发送'两会'重要新闻。为了保证每条'两会'新闻都能准确及时地传递到用户手中，本次'两会'短信服务的主要提供方美通无线在技术方面做了细致的准备。分布在全国的超过100台服务器和先进的短信服务系统，使美通成为为数不多的能提供电信级服务的SP服务商。作为国内最早从事无线数据业务的公司，美通无线在无线业务上的领先地位为美通赢得了为'两会'服务的机会。"

与此同时，《人民日报》社网络中心主任何加正谈道："在'两会'期间，手机用户不仅可通过人民网－美通'两会'短信服务定制最新的'两会'新闻，而且可通过手机短信，与在'两会'期间每天做客人民网'强国论坛'的全国人大代表实现'面对面'的沟通。同时，手机用户还可把自己对'两会'的建议、祝福和问题，直接发送到人民网邀请的'两会'代表手中，完成'两会'寄语。"

此外，亲临现场的中国移动数据部部长叶兵，对手机短信参与对"两会"的报道作了高度评价。他指出："自从2000年中国移动正式推出移动梦网服务以来，手机短信业务在短短的4年中得到了巨大的发展。手机短信已成为人民获取信息的重要来源，手机短信的意义和其具有的价值也在逐渐提升。此次参与"两会"新闻报道，正是手机短信信息交流平台作用得以展示的重要机会。感谢美通无线在整个过程中所付出的努力。"他最后表示，"此次'两会'短信服务的开通，使得先进的通讯技术与权威的媒体结合在一起，一定会给各方带来双赢与多方面的提升。"

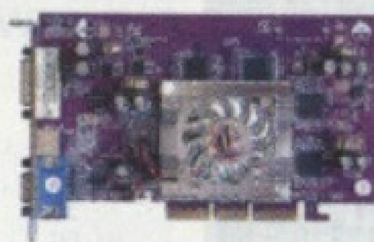
在发布会的最后，"两会"新闻中心领导代表和与会嘉宾郑重地按下了"两会"短信服务第一条短信发出的按键。从这一刻起，"两会"短信服务正式开始为手机用户提供服务了。中国移动的用户发送"LH"到1818，就可进行"两会"短信新闻的定制；同样，用户只要将自己对"两会"的建议、祝福或者对"两会"的问题，直接写成短信发送到18182008，就可实现和人大代表面对面的沟通。

看来，正如美通无线总裁王维嘉所说："文字的发明活字印刷术的发明，是人类文明最大的两次转折点。在两次发明之后，虽然文字的传播载体和传播成本已经解决了，但是文字发表的成本仍然没有解决。这样的话，当一个社会发达程度很高的时候，话语权就掌握在少数精英人士手里，包括管理精英、消费精英、政治精英等；一般老百姓的声音是没有人听得到的，但是现在短信改变了这一点。短信这个看似非常下里巴人、看似非常俗、看似非常小孩玩意的一个通讯交流的东西，已经对文化、对经济、甚至对政治都产生了较大的影响。" P

字生活方式应用软件：iLife'04。iLife'04包含iTunes 4.2、iPhoto、iMovie和iDVD的新版本，并引入创新音乐应用软件GarageBand。GarageBand软件配有50多种软件乐器，可通过任何USB或MIDI音乐键盘播放/录制音乐，用户可对1000多个专业预录制的音频环路进行组合，制作出完整的歌曲或伴奏音乐。**市场参考价：490元，或随Mac电脑赠送。**

## 双敏连推4款显卡

近日，双敏科技推出4款新显卡：小妖G TURBO 9818GX、GeForceFX 5700 Ultra 显卡——速配5728GX和速配5718GX、速配5218GX。其中双敏称最具性价比的是：速配5218GX。该显卡采用GeForceFX 5200 Ultra核心，2.8ns MicroBGA 128MB 128bit的高速DDR显存；支持DirectX 9/OpenGL 1.4和nView多显示屏幕技术，支持AGP 8×和DVI、S-Video输出。**市场参考价：699元。**



## 微星推出玻璃水晶鼠

微星近日推出一款"水晶鼠标"，分辨率为800dpi，黑白两色，均采用玻璃质感外壳；

# 升技7×24小时热线支援中心成立

■本刊记者 劳劳客




对于一个IT记者而言，半夜时分多是属于思考或者是写作的，少有机会要在午夜作采访。但是2004年2月21日，有了这样一个特例。

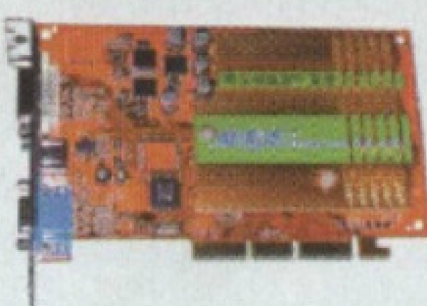
午夜12点整，在倒计时的欢呼中，几位充满朝气的美丽女孩，手举7X24小时热线支援中心的免费电话牌走进发布会现场，并捧出象征升技和DIY玩家心心相映的心形礼盒。升技电脑中国区行销总监梅莉女士打开一层又一层的礼盒，并取出盒中的电话，正式宣布升技7X24小时热线支援中心成立。从这一刻起，所有升技的用户和经销商在任何时间拨打800－820－0323，都将得到升技专业技术工程师的回复和帮助。

本刊记者现场采访了梅莉女士。她强调："升技此举除了希望可以更好地为消费者服务外，还标志着我们将更重视升技的品牌形象建设。"她同时表示："在刚刚过去的2003年，是升技不断取得突破的一年，升技重新成为主板市场中一支令人生畏的力量。领先的技术、稳定的产品品质、强力的销售渠道建设以及对用户需求的准确把握，成就了升技主板在祖国大陆市场2003年的辉煌。2004年，升技将以服务为中心，更好地为广大DIY用户服务。7X24小时技术支援中心800免费技术支援电话的开通就是第一步。下一步升技还将为广大中国DIY玩家带来更多的贴心服务。"最后，她向本刊记者透露："2004年升技在苏州维修中心以及北京、广州、成都、武汉设立维修机构的基础上，还将在西安、沈阳等地设立维修机构；在切实执行国家的'三包'政策基础上，更好地实现5个工作日维修的承诺，为用户提供更加高质快捷的服务。升技7X24小时免费技术支援中心的成立，将升技的售前、售后服务更加人性化，用户在使用中的问题将会得到升技快捷的响应和解决。"P



3键加发光滚轮设计，能同时适应左右手使用。**市场参考价：199元。**

## 启亨推出魔虎克MX440-8X



启亨科技近日推出一款新型显卡——"魔虎克"MX440-8X魔鹰版。该显卡默认核心/显存频率分别为250MHz/333MHz，采用HY64MB 128bit原厂显存，支持AGP8×、DVI及TV-OUT输出。**市场参考价：428元。**

## 三星PDP显示器PPM42S3



三星电子的首款PDP产品PPM42S3，近日终于出现在中国大陆市场。其显示尺寸为42"，分辨率为852×480，1.08×0.8mm点距，厚度仅79mm，亮度700cd/m²，对比度1200：1，支持PAL、NTSC、SECAM等多种制式。

## 爱普生发布全线照片打印机新品

近日，爱普生发布了3款照片打印机和1款专业照片一体机，启用新的产品系列名称"EPSON Stylus Photo R"。其中性能最高的是Stylus Photo R800（详见本期"新品初评"栏目）。

## 飞利浦推出HG100振动耳机

飞利浦公司最近推出一款新耳机——HG100。该耳机的耳罩采用磨砂设计，连线长达3米，线控器上有音量和振动大小的调节旋钮。在两只耳罩内部，各装有32mm振动器，可配合游戏实况产生仿真震撼效果。

# 国际动态

## 熊猫软件援助"AAH反饥饿"行动

近日，熊猫软件赞助"AAH（Action Against Hunger）反饥饿"慈善行动：从2004年2月起，到2005年1月，熊猫软件将把该期间获得的所有在线销售收入的5%作为AAH行动的援助款，捐赠给国际人道主义组织。熊猫软件还曾赞助过"拯救儿童"计划，并是"社会服务促进协会"（Aprosers）的会员。

# 降价与促销

## 东方讯捷惊天镭上市

近日，东方讯捷与ATI合作推出了基于RV360图形新品的斯巴达克惊天镭9600SE显卡。该显卡采用ATI RADEON RV360图形芯片（与R9600/9600 Pro相同），显存频率为325MHz并可顺利超至500MHz以上，采用现代4纳秒显存（额定频率可工作到250MHz），位宽64b，具有完备的接口——DVI-S端子和VGA视频输出。**市场参考价：600元。**

## ELSA"超能"显卡限时抢购

近日，艾尔莎（ELSA）上市两款显卡——ELSA幻雷者980SE/256b与ELSA幻雷者960FXPro+。前者作为幻雷者980SE的升级版，将核心频率从325MHz提升到380MHz，以2.8ns的256b mBGA显存代替原来的4ns 128b TSOP显存，显存频率高达600MHz，使显存带宽从过去的8GB提升到19.2GB。**2月18日~3月31日，两款产品分别以1499元与1099元的促销价进行限时销售。**

# 财报

## ATI公布新年第一财季预报

ATI公布了其2004年第一季度的财务预报。其营运收入达到46 970万美元，较去年同期增长40%，毛利率依然维持在35.9%的水准。2004年第一季的净收入为4740万美元，折合0.19美元/每股；去年同期净收入为730万美元，折合0.03美元/每股。

## 惠普公布新年第一财季预报

惠普发布了其2004年第一财季的业绩报告。第一财季的净收益猛增了30%。截止到1月31日的财季里，惠

普净收益为9.36亿美元，合每股30美分；去年同期是7.21亿美元，合每股24美分。惠普第一财季的净收入增长了9.1%，达195.1亿美元，一年前是178.8亿美元。

## NVIDIA公布2003年第4季度经营结果报告

NVIDIA公布了该公司于2004年1月25日结束的2003财政年度第4季度的财务报告。与上一财年同期相比，2003财年第4季度公司营业收入由46 900万美元增至47 210万美元；净收入为2420万美元，或每股收益0.14美元。

## 联想公布2003年第三季财报

联想集团公布2003年第三季度财报，第三季度获得纯利3.25亿港元，毛利微升至14.08%。较去年同期上升2.3%。期内营业额增加17%至65.52亿元，不派息。营业额当中56.5%来自企业IT，29.4%来自消费IT，手持设备占8.0%，以上各项业务按年增长接近两成。

## 金山毒霸病毒预告

**3月1、12、14、15、28、30日**，蠕虫病毒荣誉勋章（VBS.Chism.a）将会发作。该病毒是一种群发信件蠕虫，可通过Outlook地址薄自动发信进行传播。病毒发作后，会改变系统里所有的.vbs文件。

**3月7、11、24日**，蠕虫病毒阿芙伦(Worm.Avron.c)将会发作。该病毒用UPX加壳压缩，大小为32 766字节。它利用邮件传播的同时，也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时就被感染。发作时干扰用户使用计算机，并打开网页http://www.avril-lavigne.com；还会窃取系统缓存中保存的各种用户密码。

**3月19日**，蠕虫病毒Worm .BAT911将会发作。它是因特网上的一种蠕虫病毒。如果计算机没有密码口令保护，它会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘中，从而锁定C盘的共享驱动器。

**3月25日**，蠕虫病毒硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将会发作。该病毒使用PECompact压缩过。病毒运行时会把自身复制到系统目录下，并修改注册表。Win9X系统即使共享的文件夹设有密码，病毒也能访问；如果是WinNT系统，病毒则通过共享文件夹传播。

**3月26日**，文件型病毒（Win95.CIH）将会发作。它利用所有可能的途径进行传播。CIH只影响32位文件，因此只限于Windows 95/98系统。当CIH病毒进入内存后，会感染所有扩展名为.exe的可执行文件。

**3月31日**，蠕虫肢解病毒（Worm.Chainsaw）将会发作。该病毒在网络上通过Chainsaw.exe文件，传播到共享驱动器。病毒文件属性为隐藏。病毒发作时，会触发特洛伊木马程序，改写硬盘文件信息。

**上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。**



# 金山公司2004新架构，3年内投资2亿元

■本刊记者 劳劳客

走过2003，金山公司一直在寻找传统软件企业全新的生存之道。2004年当他们再次公布自己的新战略时，我们注意到，口号中唯一留下的是“技术立业”。也由此，在2月25日该公司召开的“技术立业决胜网游——金山公司2004新架构新战略发布会”中，本刊记者首先听到的是：“金山公司3年内投资2亿元打造金山研究院的规划已顺利开展。”而在会后，本刊记者与该公司几乎所有高层的对话中，我们更为具体地了解到：“金山研究院由副总裁兼CTO王涛分管，于2003年初建成的金山研究院经过一年的发展现已初具规模，形成京、珠两地400人的研发体系，申报了14项专利。尤其值得一提的是，2003年在研究院良好地实施了以QMR模型为核心的研发管理。QMR模型是金山根据十多年研发经验，和CMM、国际先进的项目管理经验相结合，创造性地总结出一套先进的研发管理方法，即质量驱动（Quality-driven）、里程碑式的进度控制（Milestone-oriented）、矩阵管理（Rectangular-management）。在人才培养方面，金山公司目前已和全国部分知名高校进行合作，为中国软件人才储备打下坚实基础。”

另一个引起我们极大兴趣的要点是：为进一步加强技术研发实力，拓展网游市场，金山研究院在西山居游戏工作室的基础上，已成立北京烈火工作室和成都亚丁工作室。这3个游戏工作室将耗资5000万，同时研发5款不同风格的网络游戏产品：西山居工作室的创作方向是武侠风格的游戏，目前正在研发3款游戏，一是《剑侠情缘网络版》后续版本，二是《剑侠情缘外传》，三是《剑侠情缘网络版》的全新3D版；北京烈火工作室的创作方向是魔幻题材游戏，其第一款巨作《封神争霸》也将在今年推出；成都亚丁工作室主要研发比较清新可爱的卡通版休闲类网络游戏。

显然，网络游戏仍然是金山今年的主打市场。而同时推出多款游戏，他们是否已做好了准备呢？雷军告诉记者：“目前由于金山已成功运作了《剑侠情缘网络版》，因此已基本搭建好了咨询平台、销售平台以及推广平台等。另外也获得了运营网络游戏方面的宝贵经验。在此基础上，借助于金山的综合实力，相信一定可以更好地服务于广大玩家。”令本刊记者感兴趣的是：今年有迹象表明，国产网络游戏将成为各厂商间争夺的焦点。因此在具有自主知识产权的游戏产品研发方面，我们需要了解金山已具备了何种优势。求伯君先生将所有优势总结为：“金山具有综合性的技术力量。”具体表现在：1.到目前为止，金山依靠毒霸在技术方面的优势，还没有让《剑侠情缘网络版》出现恶性的外挂，也没有私服出现。2.金山是国内较早采用多服务器的网络游戏运营商之一，而目前他们还正与AMD、Intel展开合作，准备提升至64位服务器。3.在管理研发团队方面，金山已有了比其他厂商更长久、更有效的经验。



**厂商**：爱普生（中国）
**上市**：2004年3月
**售价**：约4000元
**附件**：CD/DVD光盘支架、电源线、墨盒、卷纸器，其余不详（样机）
**推荐**：专业摄影师，对照片打印质量要求苛刻的高端用户
**咨询电话**：800-810-9977

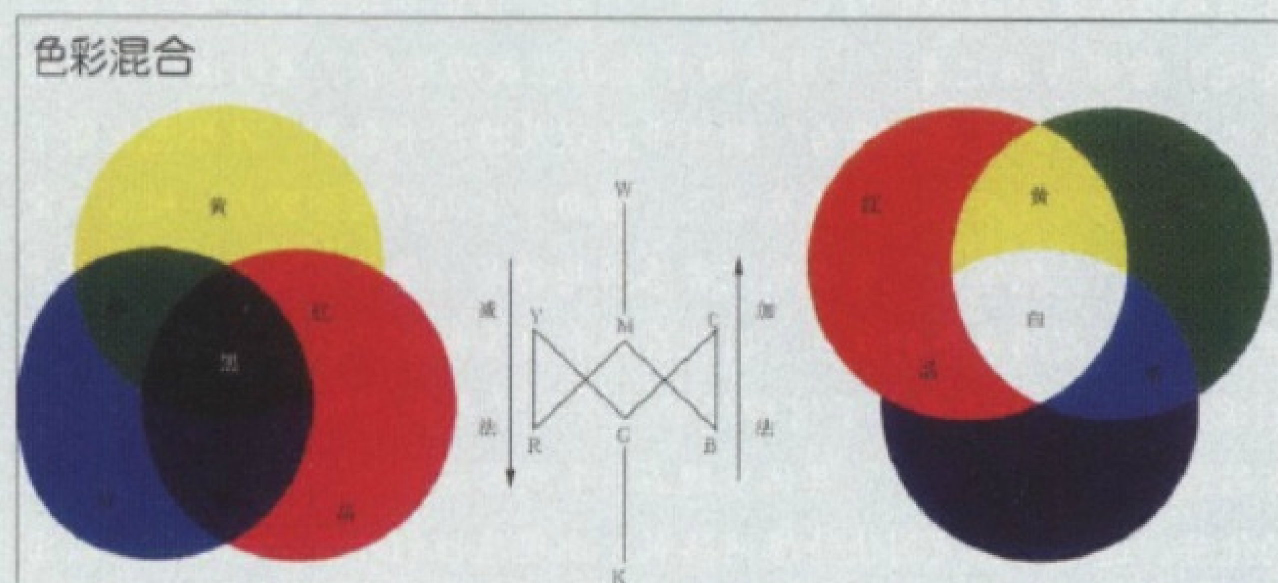
炫目度：👁👁👁👁
口水度：☺☺☺☺☺
性价比：羊羊羊羊

晶合实验室 小虫

# 爱普生的新旗舰——SP R800相片打印机

2003年9月17日，惠普发布了其旗舰相片打印机Photosmart 7960，在它身上应用了最新的“8色彩印”打印技术和“富丽图Pro”色彩分层技术，这是2003年喷墨打印技术的最亮点。我们曾在2004年01期的《平淡与精彩同在——2003年硬件技术与市场回顾》中写道：“打印机方面爱普生、佳能应对惠普8色彩印的技术令人关注”。而现在，爱普生的新款旗舰产品——STYLUS PHOTO R800（以下简称R800）便已展现在我们面前。

为什么需要8墨盒？这得从头说起。我们知道，彩色喷墨打印机普遍采用印刷制版的CMYK色系，即使用青、洋红、黄、黑4原色及相应墨盒。其实从最简化的角度出发，3个墨盒即可从理论上表现CMYK色系的所有色彩，因为100%青、100%洋红与100%黄混合即可得到黑色。为减少配色工作的复杂性，人们习惯将黑色也作为一种原色，因此传统彩色喷墨打印机均为4墨盒设计。随着技术的发展，人们逐渐发现4墨盒打印机色彩层次的表现并不理想，因为每种颜色只有一个墨盒，打印机要精确控制每种颜色及其混合色的所有层次，难度实在太大（这和使用青、洋红、黄混合得到黑色再控制灰度，而效果不佳的道理是相通的）。为消除这一缺陷，6墨盒打印机应运而生，它在人眼比较敏感的洋红和青色上加入2个淡色墨盒，大大提高了色彩层次的表现力，使喷墨打印能接近高质量银盐冲印的效果。

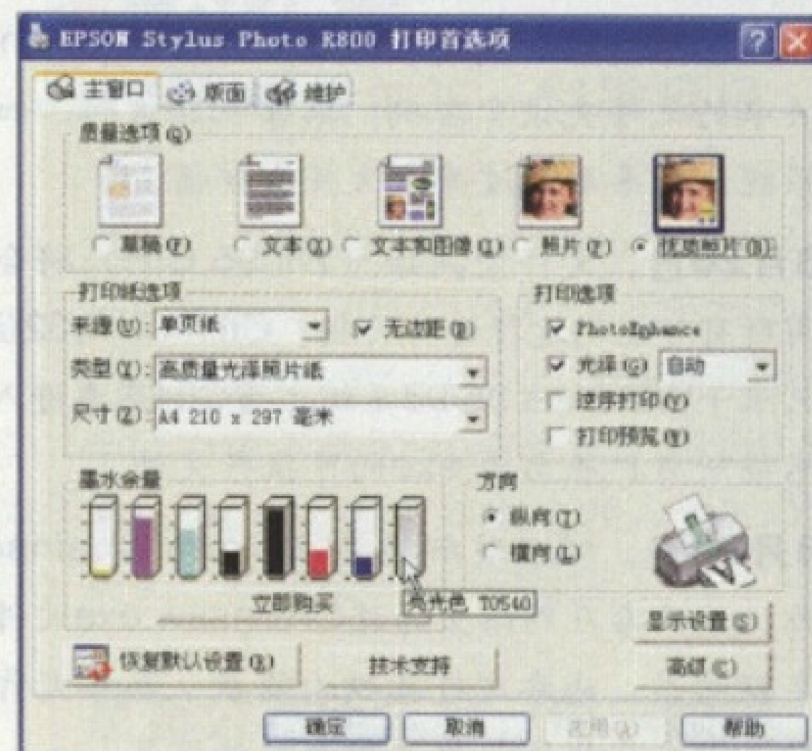



色彩混合示意图，左CMYK，右RGB。

2002年8月面市的爱普生SP950打印机首次采用7墨盒设计，它在6墨盒的基础上增加了一个黑色墨盒，以增强用得比较多的黑色调，打印速度也可获得一定提高，但不能获得比6墨盒系统更多的色彩和更好的层次表现力。惠普的8色彩印技术则是在6墨盒的基础上增加深灰和浅灰两个墨盒，大大改善了打印机的灰度表现力，使黑白相片打印的层次感可与银盐冲印媲美。至此，所有喷墨打印技术其实还是基于CMYK色系设计，从技术上看，8色彩印无疑比爱普生的7墨盒设计更实用和成熟，笔者一度担心爱普生无法在技术上突破8色彩印的高度。

然而，爱普生给了我们一个惊喜，它另辟蹊径，不仅突破了8色彩印，还超越了CMYK色域！R800采用的8墨盒是青、洋红、黄、照片黑、粗面黑、红、蓝和亮光色。其中亮光色是透明的，没有任何颜色，用来增加光泽度，使照片更加光洁鲜亮；照片黑、粗面黑则针对不同介质；蓝色和红色则是在喷墨打印机中首次采用的基于RGB色域的墨盒。R800采用的新打印模式从理论上可相当大程度地提升旧CMYK色域覆盖的色彩空间，进一步向真实世界逼近。不过，加入红色和蓝色后，传统基于CMYK色域的数据采集、分析及转换的经验算法要进行相当大的修改，并非所有厂商都有实力做到这一点。

R800采用的“世纪虹彩亮光颜料墨”也备受关注。以往颜料墨水在色彩表现力和光泽度方面要逊色于染料墨水，加入蓝色和红色之后，世纪虹彩亮光颜料墨在色彩方面比高端染料墨有过之而无不及，亮光色的加



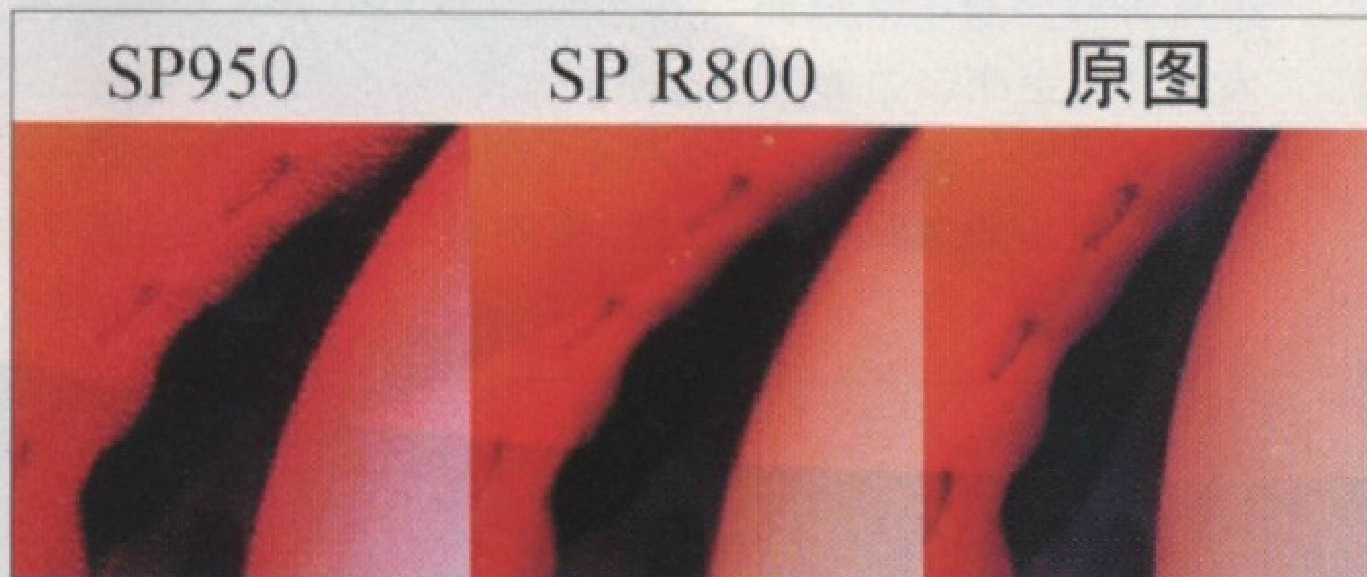

驱动主界面


8色墨盒

入则主要解决光泽度的问题。这样，世纪虹彩亮光颜料墨在保持颜料墨耐光、防水、抗氧化特性的基础上解决了色彩和光泽度问题，爱普生称其打印出来的照片可在常规环境下保存80年不褪色。

R800打印机采用深蓝色/亮褐色搭配的流线型外壳，一脉相承的金属亚光质感银色基调，沉稳而不失时尚。机身上盖前部有较大的弧线，中间则有4个控制按钮。它的工作尺寸为495mm×644mm×322mm，净重8kg，耗电量20W。它采用USB 2.0+IEEE 1394接口，但未配备读卡器和LCD监视器。其进纸器最大支持A4幅面，容量为120页24磅纸，通过附带的卷纸器还可进行210mm×594mm/自定义卷轴打印；R800支持自动裁纸，但驱动中没有提供裁刀校准。R800的8独立分体墨盒分别为黄色（T0544）、洋红（T0543）、青色（T0542）、粗面质地黑色（T0548）、照片质地黑色（T0541）、红色（T0547）、蓝色（T0549）和亮光色（T0540），每色180个喷嘴，优化打印精度可达5760dpi×1440dpi，墨滴大小达到1.5微微升。

1.5微微升墨滴是一个很惊人的指标，如果墨水浓度为1/6，实际的墨滴还要小得多。我们知道1微微升=$1\times10^{-12}$升，人眼对墨滴的分辨极限是1微微升，假定墨滴是立方体，那么可计算出1微微升墨滴的边长为0.01毫米。有如此精细的墨滴作保证，爱普生在R800上才大胆放弃了淡青和淡洋红两个墨盒，因为超精微的颜料墨滴可更充分表现各颜色的层次。R800的实际表现令人信服，与2微微升墨滴的SP950相比，R800的墨点要小得多，几乎可在任何画面中达到肉眼无法分辨的水平。奇怪的是，我们在150mm×100mm（大约是4×6英寸）高光相片纸打印的大头像上观察到较明显的墨点，而用A4幅面打印则无此现象。



极端状况下爱普生SP950和R800打印机的墨点状况对比。

R系列改变了以往爱普生相片打印机给我们速度偏慢的印象，凭借USB 2.0接口和每色180个喷嘴，R800将相片打印速度提到了新高度。与旧系列相片打印机相比，R800所有模式下打印相片的速度均提高了一倍以上，150mm×100mm无边距优质相片的打印时间仅为53秒；文本打印速度也有一定提高（R800只有精细、经济两种文本打印模式，我们采用精细模式）。通过CD/DVD光盘支架和附送的EPSON Print CD软件，用户可自行设计和打印光盘盘面，不过需特殊的光盘才可获得满意的效果。耗材方面，至截稿时爱普生尚未确定墨盒售价，A4高光相片纸20张售价100元左右，150mm×100mm30张售价29.9元；据爱普生的喷墨打印机产品经理介绍，打印单张150mm×100mm照片的总成本约为2.7元（含墨水与纸张损耗）。

与SP950相比，R800打印的相片在光泽度上有较明显的差距，整体色调也偏冷，需通过多次调整方可获得满意的色彩效果，不过在暗部细节、墨点方面明显优于前者，防水、耐光、抗氧化性更具有先天优势。实际测试中，相片防水性能一流，在自来水中浸泡一天也不会观察到明显掉色，此时用手指也无法搓掉颜料。灰度照片打印效果也基本令人满意，不过层次感和惠普Photosmart 7960相比尚有差距。

R800对相片纸的要求较高，爱普生经济相片纸的打印效果较高光相片纸有明显差距，我们建议该机用户务必使用高光相片纸，以发挥打印机性能。R800在高光相片纸上有优秀的文本打印表现，4磅黑体/反白字均清晰可辨，不过在普通纸上效果不太理想，即便在精细模式下也有轻微渗墨，字迹不够锐利，好在R800的目标用户不会太在意其文本打印效果。

**部分爱普生照片打印机打印速度表**

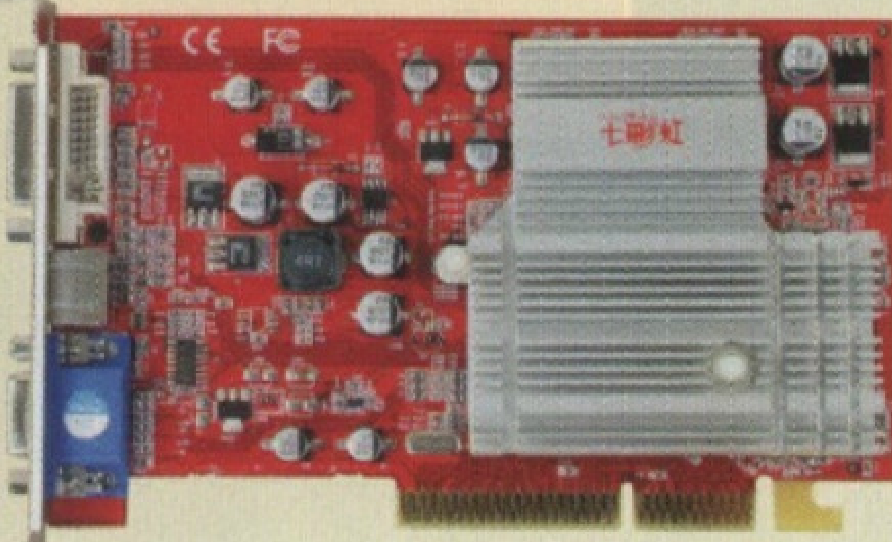
| 型号 | SP925 | SP900 | SP830U | SP R310 | SP R800 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1200dp（秒） | 535 | 522 | 465 | 292 | 197 |
| 720dpi（秒） | 508 | 498 | 440 | 277 | 175 |
| 300dpi（秒） | 498 | 488 | 431 | 314 | 204 |
| 黑白DOC文档首页（秒） | 43 | 40 | 40 | 48 | 37 |
| 黑白DOC文档（ppm） | 1.7 | 1.8 | 2.3 | 1.9 | 2.0 |
| 彩色DOC文档首页（秒） | 49 | 41 | 39 | 50 | 33 |
| 彩色DOC文档（ppm） | 1.6 | 2 | 2 | 1.9 | 2.2 |
| 就绪时间（秒） | 33 | 15 | 14 | 38 | 23 |

**注：**所有打印均采用A4幅面，时间越短越好、速度（ppm，页/分）越快越好；文本测试采用70克中性复印纸，打印精度设置为“普通”；由于我们的测试环境和采用的样张与厂商不同，得出的数值和厂商标称值不具备可比性。




## 工程师点评

尽管未能全面超越高端染料墨的打印效果，R800也令人对颜料墨刮目相看，超越CMYK的色彩空间设计、1.5微微升的指标及颜料墨在相片保存方面的优势，使我们对喷墨打印的前景浮想联翩。作为SP 2100的后续机型，R800将成为2004年爱普生桌面喷墨打印机的旗舰。



**厂商：** 七彩虹科技（Colorful）
**上市：** 2004年2月
**售价：** 599元
**附件：** 驱动工具光盘、中文说明书、三包凭证、S-Video联线
**推荐：** 普通游戏玩家
**咨询电话：** 800-830-5866

炫目度：
口水度：
性价比：




魔之左手

# 激战中低端——七彩虹RADEON 9600 SE

由于ATI对于其产品的控制较为严格，因此市场上采用非标准频率的A卡产品相对较少，这虽然减少了一些第三方厂商随意缩水的可能性，但也使得产品在一些价位存在断档。例如我们曾给予很大关注的1500～2000元价位，A卡就显得相对薄弱。而在中低端，GeForceFX 5600 XT也同样没有价位和性能接近的对手，如果再加上厂商使用这些芯片，改动核心频率或采用非标准频率显存制造的产品，几乎完全覆盖市场各价位的基于NVIDIA芯片的显卡确实让ATI有些相形见绌。ATI也在不断弥补这些市场空白，例如其最近推出的RADEON 9600 SE，核心和显存频率与R9600标准版完全一样，但采用了64bit显存，通过采用带宽较低的显存或减少显存容量，可使厂商明显降低显卡成本。

七彩虹镭风9600SE CV是首批上市的R9600 SE显卡之一，它板载现代4ns显存，单颗显存容量为256Mbit（16M×16bit，即32MB）；正反面各安装2颗显存，总容量为128MB，位宽为64bit。它的散热器与“兄长”镭风9600 CF完全一样，并没有安装风扇，面积较大的散热片可同时为正面显存散热，显存上没有涂抹散热硅脂，而是通过双面胶与散热片接触。



RADEON 9600 SE显示芯片

这款显卡采用红色PCB，提供了D-Sub、DVI和S-Video输出接口，板上大量使用贴片电容，做工不错。它的PCB布局与其他RADEON 9600标准版显卡比较相似，因此正反面均各有2个显存空位。这是否意味着厂商可直接生产出128bit显存版本的RADEON 9600 SE，目前尚不得而知。不过，镭风9600SE CV的显示核心上标有“RADEON 9600 SE”的字样，ATI很可能已通过某种手段屏蔽了芯片对128bit位宽显存的支持。

我们采用与2004年第2期显卡测试专题一样的测试平台：P4 2.4GHz（800MHz FSB）、Intel原厂865PE主板、Kingmax DDR400 256MB×2、西部数据1200JB硬盘。

**测试成绩表**

| 显卡/项目 | 七彩虹镭风9600SE CV | GeForceFX 5600 XT | 七彩虹镭风9600 CF |
|---|---|---|---|
| 3DMark2001 SE v330 得分 | | | |
| 1024X768 | 6583 | 7683 | 8876 |
| 1280X1024 | 4508 | 5506 | 6623 |
| 3DMark03 v340得分 | | | |
| 1024X768 | 1785 | 1821 | 2433 |
| 1280X1024 | 1224 | 1242 | 1740 |
| 单纹理贴图M Texels/s | 324.8 | 558.6 | 600.3 |
| 多重纹理贴图M Texels/s | 1056.8 | 754.9 | 1142.9 |
| AuqaMark 3 | | | |
| 总分 | 16411 | 12686 | 20276 |
| GFX | 1827 | 1380 | 2331 |
| QuakeIII，fps | | | |
| 1024X768 | 134.9 | 184.3 | 207.6 |
| 1280X1024 | 85.3 | 116.6 | 136.7 |
| UT2003，fps | | | |
| 1024X768 | 37.3 | 34.8 | 46.4 |
| 1280X1024 | 25.6 | 25.0 | 35.0 |
| 战地1942——秘密武器，fps | | | |
| 1024X768 | 49.5 | 33.5 | 67.6 |
| 1280X960 | 34.5 | 22.4 | 47.8 |

**注：** 所有项目均在32位色下测试。

虽然核心和显存频率完全一样，但64bit的位宽使R9600 SE的显存带宽骤降了一半，因此在绝大多数测试中成绩明显低于标准版R9600；好在其D3D性能和对手相比还是有一定优势的。它配备的4ns显存也提供了一定超频空间，使得性能还有一定的提升余地。




## 工程师点评

从推出时机和实际表现看，RADEON 9600 SE算是ATI的一款应急产品，它采取的策略有些类似于NVIDIA的GeForce4 MX4000，主要任务应该是弥补市场空白，而非吸引很注重性能的用户。



**厂商**：瑞德电子（Saitek）
**上市**：2004年2月
**售价**：649元
**附件**：说明书、保修卡
**推荐**：赛车游戏玩家
**咨询电话**：0755-27570599-115

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室　别理我

# 力道十足——Saitek力反馈游戏方向盘


动感十足的方向盘。

作为欧美知名的电脑周边产品制造商，英国的Saitek（瑞德电子）公司的游戏控制设备拥有较好的品质，它一直为国内外许多品牌提供OEM服务。本次瑞德电子送测的R440（白金版）是由清华同方代理的一款力反馈游戏方向盘。

R440采用黑色硬质塑料，做工很精致，质感好，具备相当厚度；它按照欧洲赛车的样式设计，风格时尚，充满动感与活力。R440包括振动方向盘和脚踏板两部分，固定效果相当不错，特别是方向盘，在铆钉的挤压下能很稳固地抓住桌面，脚踏板则巧妙地利用了脚后跟踩踏的力矩，在测试过程中产品基本没有发生位移。R440采用外接电源，随方向盘带有电源适配器。


按键离方向盘手握部位较近，易误触。

方向盘两侧添加有防滑橡胶，手感不错；变速档位于防滑橡胶下方，手指轻触即可。方向盘上的4个按键可分别进行定义，例如后视镜、喇叭、切换视角等；虽然使用方便，但如果手掌经常变换握盘位置，这些按键就容易被误触，希望厂商加以改进。方向盘中心有4个标识数值的小灯，有趣的是，它们似乎并非速度指示而仅起装饰作用，即使不接驳电源，只要转动方向盘就能闪闪发光。脚踏板上有制动和油门踏板，感觉尚可，弹性也比较合适。一般来说，应当是制动踏板面积较大而油门踏板面积较小，希望这些细节能体现在新产品中。

R440采用Immersion公司开发的成熟的TouchSense力反馈技术（罗技的力反馈外设也使用这种技术），其最新的光控采样技术能使震动的真实感与精确度得到提高。产品的软件安装非常简单，值得提醒的是，在安装驱动以前不要将方向盘接驳在电脑上，否则可能造成设备无法识别。安装完成后可在驱动程序中进行测试校验，6个按键分别对应了不同的震动方式，能让用户在进入游戏前事先体验一下力反馈的魅力。


设计简单的脚踏板。

我们在试用时使用《极品飞车——地下狂飚》，R440拥有不错的兼容性，只需简单的控制设备选择，不用进行太多设置。R440的方向盘阻力较大，而其位移在游戏中又比较敏感，刚开始使用时方向不太好把握，需要一定时间进行熟悉，腕部在用力较长时间后比较累。R440的力反馈效果一流，一些细微震动都能反映在手感上，例如汽车启动时的轻微抖动、驶上不平路面的震动、汽车突然转向时方向盘力矩的反馈等都能一一体现，这些效果并非千篇一律，而是各有不同，比较真实地模拟了现实。

R440力反馈游戏方向盘还提供了较为完善的技术支持以及售后服务，说明书编制也较为合理，易用性较强。






## 工程师点评

相对微软、罗技的同类产品，R440在外观、做工方面并没有太多优势，游戏兼容性方面也需要经历更多考验；但力反馈效果很不错，突出的性价比令人心动，就价位来说是一款比较优秀的产品。




# 游戏任我行

## ATI显示芯片

ATi Get in the GAME




**RADEON9800XT**

《半条命2》最佳速度效果推荐。毋庸质疑，用最好的卡去跑要求最高的游戏吧。




**RADEON 9600**

《古墓丽影6》最佳速度画面推荐。只有最正宗的DX9设计芯片，才能给你带来全速的DX9游戏体验。




**RADEON 9200SE**

《盟军敢死队》、《零点行动》最佳效果推荐。同样的低端显卡，我们支持DX8电影特效，以后的游戏中不支持DX8电影特效的芯片将大失画面水准，甚至根本不能运行。

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

《零点行动》首推显卡装备




视界无极限

# 电脑用户的清明节？

3·15

■本刊记者 龙猫 生铁

## 前言

遗憾的是，“3·15”又如期到来了。

遗憾的是，“3·15”并没有如你我所愿，融入其余的364天。

于是“3·15”仍然是节日，仍然是承认消费者为弱势群体的无奈的节日。

我想每个人到了这一天都要思考，都要问自己：这一天应该高兴还是悲伤，或者，应该哭笑不得？

今天许多东西都在模式化、商业化，失去了它原有的味道，不是么？

想想情人节。

或许瓦伦丁传教士怎么也想不到，当年他为了人们能够追求自由纯洁爱情而牺牲生命的纪念日，到今天竟然变成了“物欲+肉欲”的组合。

当然情人节已经是一个月零一天前的历史，况且它与“3·15”基本无关。它不是我们讨论的对象，却值得借鉴。这似乎验证了一种现象，如果一件事一年才能发生一次，即使是牛郎织女鹊桥相会这样值得歌颂的伟大历史行为，也会不可避免地流于形式。为什么牛郎织女不能天天见面？因为如果这样，世间就会失去一个美丽的传说，所以他们必须牺牲自己这份本应与生俱来的权力，给人们树立一个忠贞不渝爱情的良好形象，换取世人一年一次的喝彩。人们只能看见，或许也只希望看见他们拖儿带女相会时的轰轰烈烈，而两人在其余364天里是否都另有新欢，则不在需要关注和探讨的范围内。

如果拿这个来比喻“3·15”，会不会有人说我一派胡言？

做这篇文章前，我对同事们大发牢骚：“怎么这么多东西都有问题，这也太没谱了吧？！”所有听见我说话的同事马上大露鄙夷之色，说：“你这话问的才没谱呢，要是什么都没问题，你这文章还有什么可写的了？”

醍醐灌顶，大彻大悟。

# 凭吊诚信

今年“3·15”的主题是“诚信”。笔者觉得这主题里还差两个字——“凭吊”。

“诚信”这个好听的话题讲了很久，可以说，其实每年都在围绕着“诚信”做文章，只是今年把它赤裸裸地摆在台面上，供人们凭吊。这更使“3·15”带上了点清明节的黯然神伤的味道。通常人们认为“诚信”是个没新意的主题。直到记者展开深入调查，才发现“诚信”这个词对一些厂商（当然也包括个人）来说，根本是无法承受之重。

过去谈“3·15”，我们联想到的大都是不法厂商生产假冒伪劣产品的场面。这里面多半是一些地下小厂冒充知名厂家的品牌招摇撞骗，于是每年都有这样的小厂商被查抄，生产的假货被销毁，然后镜头一转，出现消费者拍手称快的画面。一举两得，既提醒了消费者，又维护了那些知名厂商的利益。

于是作坊小厂成了人人喊打的过街老鼠，而知名厂商的形象愈加完美，成了消费者信得过的样板，多完美的结局。

很少有人会把诚信问题和知名厂商联系起来，因为它们的形象在绝大多数消费者眼中是高大完美的。然而我们不愿相信的是，有些假冒伪劣产品竟然出自某些知名厂商，并且贴着合格产品的标签堂而皇之地摆上市场。它们披着德高望重的外衣，狠狠地玩弄了善良的消费者的感情。

假货并不可怕，可怕的是“消费者信得过”的厂商生产具有“假货品质”的真货。就像如果牧羊犬动了花花肠子，开始打羊的主意，那么它比狼可怕一万倍。

我们从调查结果中挑出了其中最具代表性的部分，这些侵害消费者利益的行为或者是近一段时间才出现，或者是最容易被忽视的，希望读者能有所借鉴。

# 认证好心，成全奸商

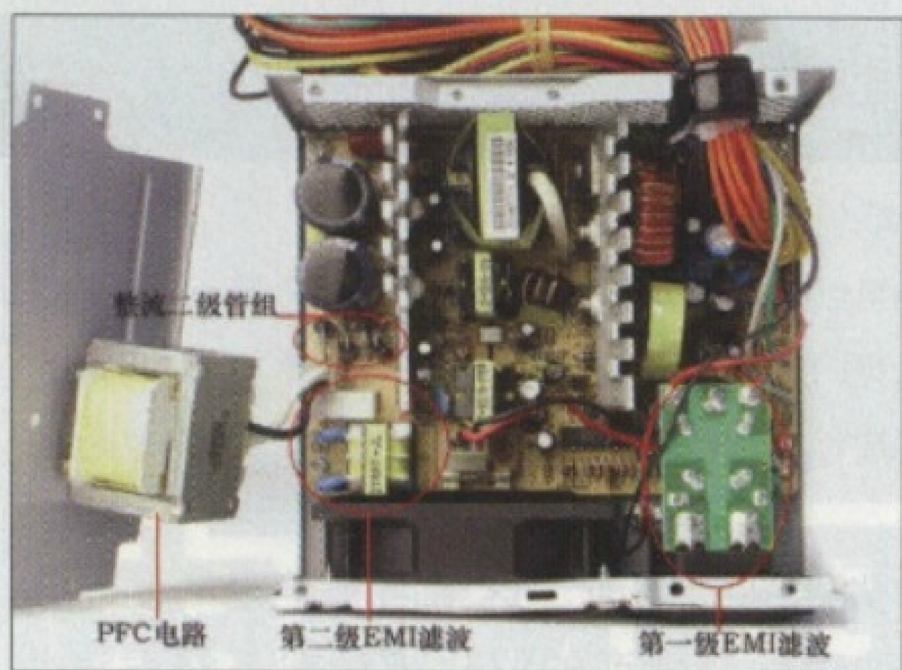
提到电脑认证，大多数消费者会在第一时间想到TCO认证。TCO造假早不是新鲜话题，所以这里也就不作重点介绍。其实业界早有“不少品牌的显示器其实很少有通过TCO认证的，而国内品牌居多”这样的传闻，其中甚至包括一些名牌产品。比如某品牌788FD17寸纯平显示器，该显示器在右上角贴有“TCO'99”的标签，表明该显示器通过了TCO'99认证。然而我们在TCO官方通过认证产品查询的页面上（http://tco.networks.nu/index_publicsearch.htm）列出了该品牌所有通过TCO认证的显示器，其中并没有这款产品（如右图）。市场上的显示器无论品牌大小，几乎都贴有TCO认证标志。这么多的TCO认证从何而来呢？经过调查以及与经销商的沟通，才知道有不少品牌根本没有通过TCO认证，为了增加自己产品的含金量，他们自己贴上了TCO认证标志；还有一部分，则是经销商在出货前私自贴上去的。

**提醒消费者：** 如果买显示器时看见上面有TCO认证的标志，最好到TCO认证官方网站http://tco.networks.nu/index_publicsearch.htm上核实一下。记者咨询了TCO中国代办处的一位负责人，他表示：“现在确实有不少品牌的显示器在TCO认证上做假，如果一款显示器通过了TCO认证，理论上是能够在网站上查到相关型号的。如果消费者对充斥市场的TCO标志无所适从，还是按照通过认证的型号按图索骥的好。”

在TCO官方网站上查不到该788FD显示器的资料。

随着消费者专业知识水平的提高，对TCO认证的认识也越来越成熟，厂商在TCO上玩猫腻变得越来越难，于是他们又把黑手伸向了另一个相对较新的认证——3C。

许多读者都听说过3C认证，但也许大多数读者对此并不完全了解。3C是China Compuisory Certification（中国强制性产品认证）的缩写。强制性产品认证制度是各国政府为保护消费者人身安全和国家安全，加强产品质量管理，依照法律法规实施的一种产品合格评定制度。其中列入国家第一批强制性认证目录的产品共计19类132种，包括汽车、摩托车、洗衣机、冰箱、彩电、空调、电脑等。该认证中规定，列入目录的产品“必须经国家指定的认证机构认证合格、取得指定认证机构颁发的认证证书、并加施认证标志后，方可出厂销售、进口和在经营性活动中使用。”




标准3C电源，具备两级EMI和PFC电路。

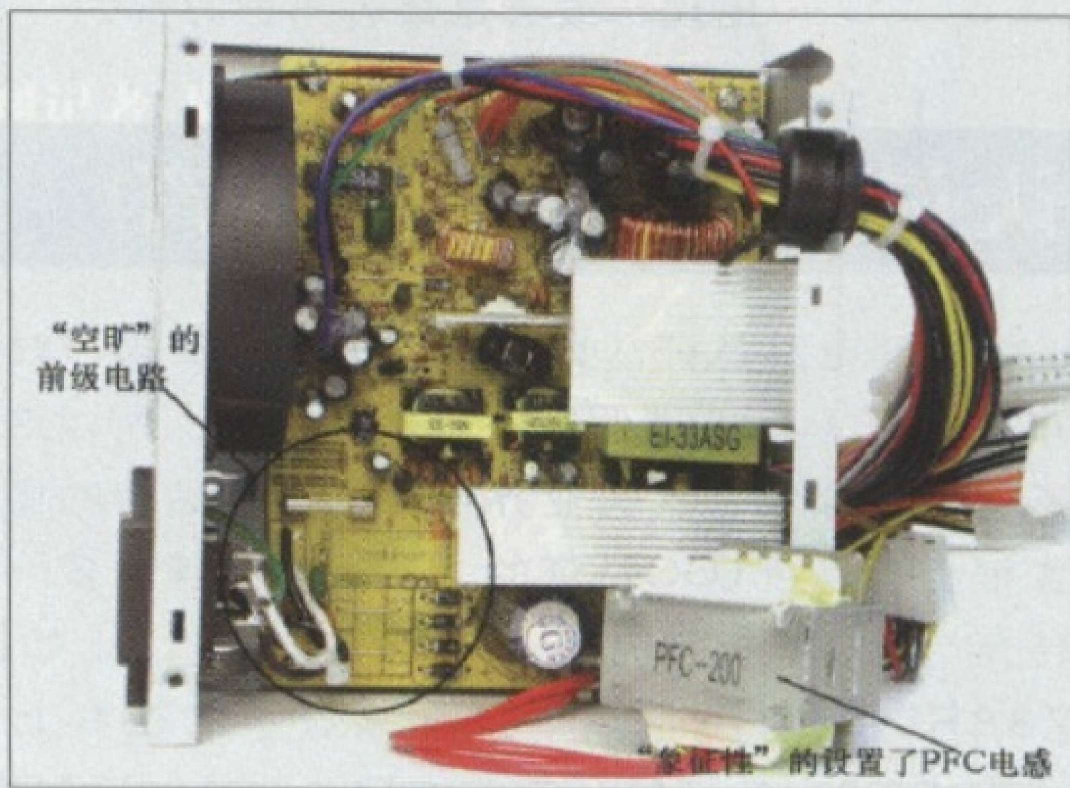
从认证名称就能理解出，3C认证并不是高品质的证明，而是在市场销售所必须的通行证。换句话说，没有通过认证的产品，是不允许在市场上销售的。然而就是这样一个最基本的“必要条件”，却让一些“知名厂商”栽下马来。

以电脑的电源为例。电源曾经是很容易被用户忽略的部件，如果用户的电脑出现问题，往往会在CPU、内存、板卡、硬盘等“大件”上排查，却很少考虑是否电源供电不足或不能提供稳定的电流造成的。现在随着用户计算机水平与品牌意识的增强，在购买计算机时也开始更多选择知名厂商的产品。虽然这些名牌电源价格不菲，但为了自己的爱机能稳定工作，也为了买个放心，多数消费者都会慷慨解囊。然而，购买了名牌电源就万无一失了么？花大价钱买来的名牌电源，是否真的表里如一，名副其实？

根据3C标准公布时对生产企业的要求来看，为了符合3C认证中的传导干扰和谐波干扰指标，电源中一般需要设置EMI滤波电路和PFC功率因素校正电路。所以只要观察一款电源是否存在EMI和PFC这两大电路，大致就可以快速判断该电源是否通过了3C认证。

我们看2款电源，它们是富士康FT-B318ATX和百事得300ATXP4。这2个品牌在市场上的知名度和占有率都比较高，属于“名牌”的范围。先来看富士康FT-B318ATX：如下图所示，该电源只设置了PFC电路，而没有EMI滤波电路，电路板上的相应位置留有许多空元件位。因此我们怀疑这款电源无法通过3C认证，但它的铭牌上却有3C认证的标志，不过没有相应的证书编号，无法通过网络查询。再看百事得300ATXP4：如下图，该电源同样没有EMI和PFC电路，铭牌上也没有3C认证标志，显然没通过3C认证。

对于以上2款电源，记者已经无话可说。如果这是小厂商生产的“三无”产品，我们都不会感到奇怪。然而，这2款产品都“系出名门”，而且价格不菲。相信一定有许多消费者因为信任这些品牌而选择了这几款产品，但换来的是什么，这些“名牌”的诚信给了谁？

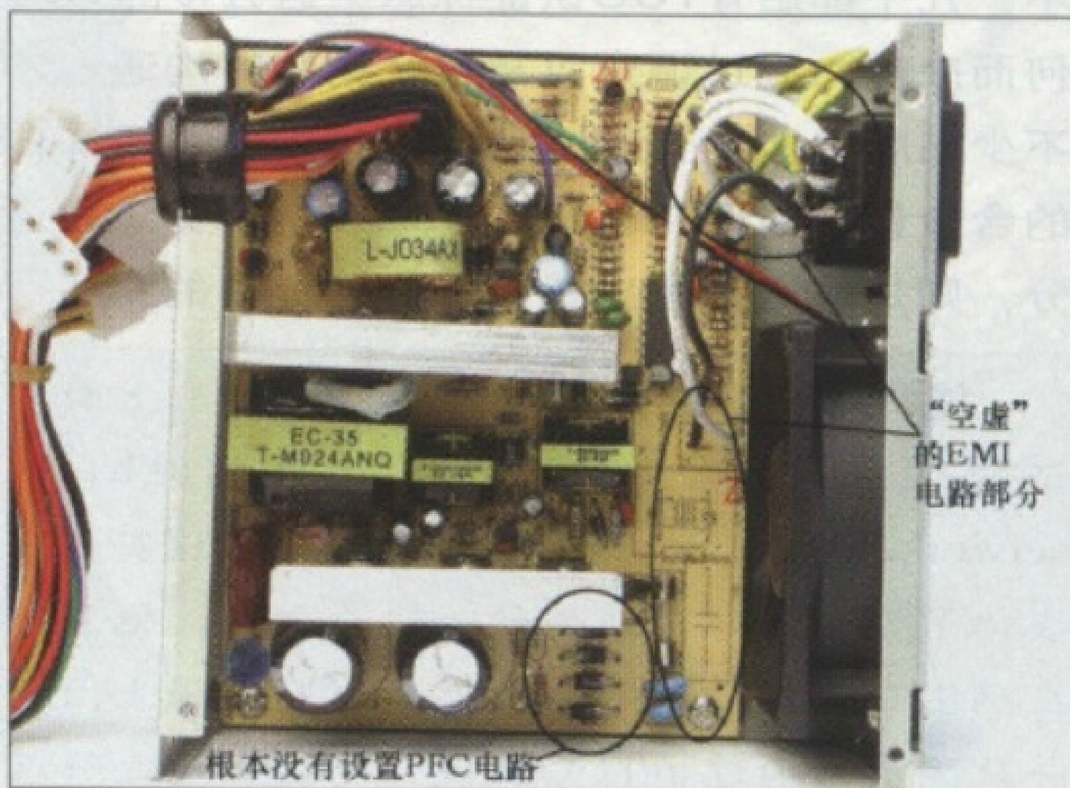



富士康FT-B318ATX仅有PFC电路，没有EMI电路，也未提供3C证书号，其标出的工厂信息号也与网上查到的不符。

**我们看看相关规定：**

**《强制性产品认证管理规定》第二十四条：**保证获得认证的产品持续符合相关的国家标准和技术规则；保证销售、进口的《目录》中产品为获得认证的产品；按照规定对获得认证的产品加施认证标志；不得利用认证证书和认证标志误导消费者……**第二十五条：**《目录》中的产品，未按本规定实施认证的，可以处30 000元以下罚款，责令限期实施认证。**第二十六条：**《目录》中的产品获得认证证书、未按规定使用认证标志的，责令限期改正；逾期不改的，可以处10 000元以下罚款。**第二十七条：**伪造、冒用认证证书、认证标志，以及其他违反国家有关产品安全质量许可、产品质量认证法律法规的行为，依照有关法律法规的规定予以处罚。**第二十八条：**指定认证机构和为其提供服务的指定检测机构和检查机构出具虚假证明，或者伪造有关文件，依法承担相应责任。

**提醒消费者：**如果购买了通过3C认证的电源，只要登录中国质量认证中心（http://www.cqc.com.cn）或中国电磁兼容认证中心的网站（http://www.cemc.org.cn），输入电源铭牌上的型号、3C证书号或工厂信息，便可查到相关数据。如果无法查到产品型号或与铭牌上的标记不一致，便可初步确定此电源未通过3C认证。但有一部分电源厂家仅在铭牌上印制了“3C”认证标志，没有印制证书号或仅在包装盒上印制，请消费者在查询时注意，如果找不到相关证书号，可以请厂商的售后服务部门出示。




百事得300ATXP4。

记者写到这里的时候心情十分糟糕。这些厂商究竟是怎么了，这些响当当的牌子究竟是怎么了。据说如果要通过3C认证，平摊到每台电源的认证费用并没有几元钱，难道这些厂商出不起这几元钱吗？难道每个消费者对它们的信任还不值这区区几张钞票？

# 水货，不愿挨也要打




接下来是另一个令人深恶痛绝的话题——水货。

买水货，这本来是一个愿打一个愿挨的事，无可厚非。通常具备相当高的硬件知识水平的消费者才会购买水货。仅仅是因为图便宜而买水货的消费者并不多，家庭用户往往更关心所选购电脑产品的品牌和售后服务，然后才是价格。所以通常因水货所引起的纠纷个案也没有因假冒伪劣产品的纠纷个案多。

但现在我们说它深恶痛绝，是因为情况变了：即使你不想水货，也有可能买到水货，而且是以行货的价格买到。

水货仍然有它存在的理由，不仅仅是商家单方面看中了其中蕴藏的高额利润。对于相当一部分消费者来说，水货是性价比的代名词。从汽车到手机再到电脑，在具备与行货基本相同品质的同时，其中令人咋舌的价差足以让许多囊中羞涩却又追求使用感受的消费者心动不已，而经销商口头许诺的免费保修更使水货增添了巨大的诱惑力。

拿IBM笔记本电脑来说，一台T41，水货和行货的最高价差可达4000元。这对于一般收入水平的消费者来说确实不算一笔小钱，而商家承诺的3年保修，1年免费也似乎免去了后顾之忧。当然，尽管看起来一台水货机器价格便宜，但经销商的利润仍然不少。有些经销商却不满足于此，他们开始觊觎行货和水货之间那巨大的价差。

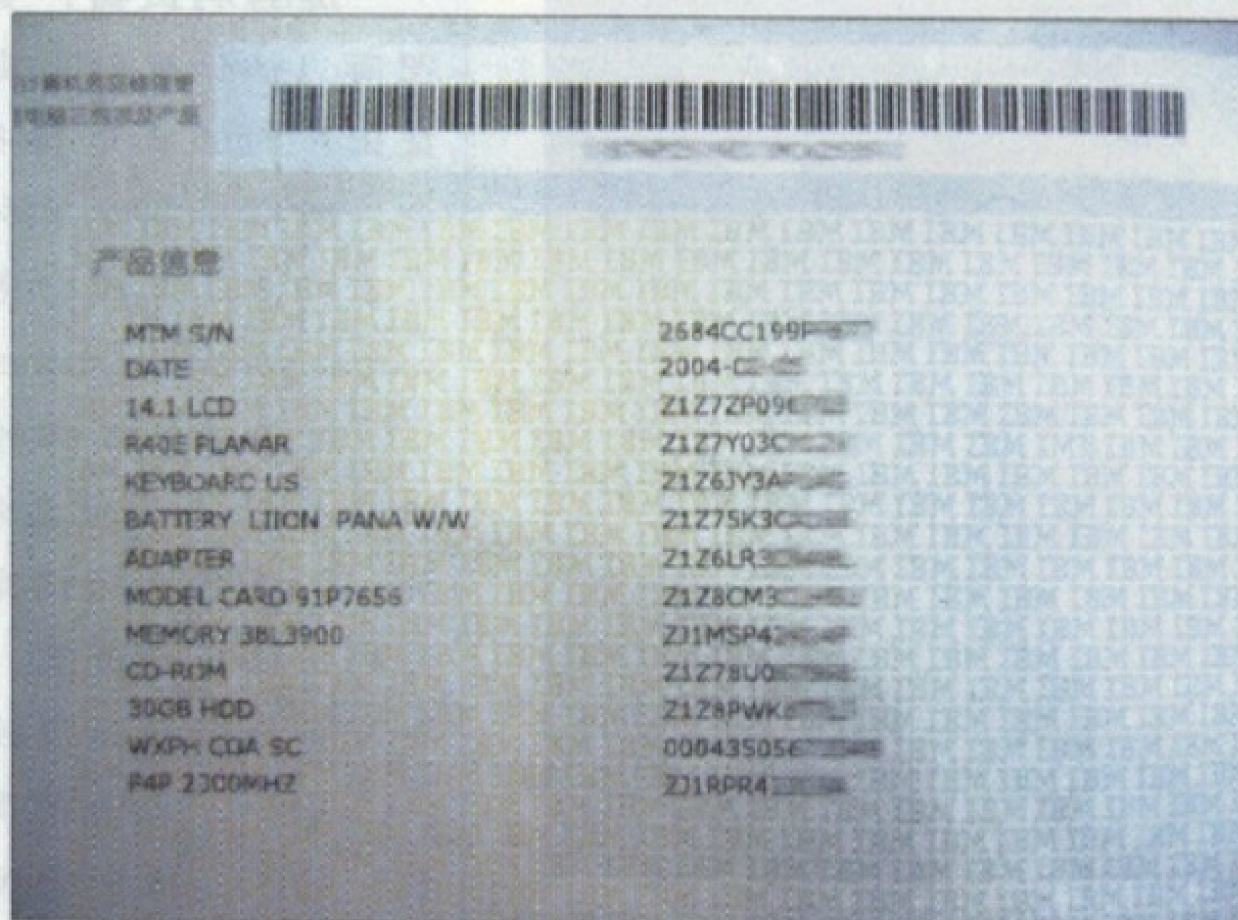
所谓行有行规，盗亦有道。一般消费者在购买的时候，经销商都会有意无意地问上一句，要水货还是要金牌（行货）的。如果你选水货，那么只要检查是不是翻新、返修货就可以，而如果你说要买金牌货，那多半还是小心点。

早期一些经销商利用消费者对笔记本电脑不熟悉，直接用水货冒充行货。而且在IBM修改保修策略之前，水货只要出示购买地的发票便可以在蓝色快车获得和行货一样的保修待遇，这样消费者并不容易觉察。但到2003年底，IBM修改了它的保修条例，境外购买的机器除购买地发票外，还需要出示出入境证明才能享受全球联保，这无疑封死了水货机器的保修之路，也使经销商直接用水货充行货的美好愿望化为泡影。但他们仍然不肯放弃狠捞一把的机会，所以他们想出了另一个主意——刷号。

刷号机可以说是经营者把智慧和技术用在最坏地方的产物。所谓刷号，就是将笔记本BIOS中的序列号刷新为行货机器的序列号，并将机身和包装箱上的序列号用电吹风烤热揭下，贴上新序列号，就可以冒充行货出售了。这种“行货”发展到现在，无论外包装还是说明书的印刷质量，几乎都与行货无异，而且记者从其它一些途径获悉，甚至有些经销商和蓝色快车的维修人员相互勾结，将水货机的序列号写入保修数据库，这样这台水货也就可以享受和行货一样的保修了，真是防不胜防，当然此消息未经证实，暂且姑妄听之。

IBM一家ThinkPad体验中心的经理告诉记者，其实刷号机只比正品便宜三四百元，但就是这三四百元的表面差价，让选择它的消费者实际损失了三四千元。据这位经理介绍，这些刷号机大多来源于深圳等地，有一些地下工厂或个人专门从事这种勾当，而且IBM正品机器的恢复光盘也已经有破解版，安装后也和正品无异。而且据说这些机器的出货量相当高，有时甚至不低于正品的出货量，可见上当受骗的消费者数量之多。

我们去正规的电脑商城是否就可以避免买到水货呢？答案是否定的。北京的几家大型的电脑卖场都曾对记者表示，通常很难彻底杜绝商户销售水货的行为。因为商场不可能随时去搜查商户并24小时监控他们的行为。



产品信息

| | |
|---|---|
| MTM S/N | 2684CC199P |
| DATE | 2004- |
| 14.1 LCD | Z1Z7ZP09K |
| R40E PLANAR | Z1Z7Y03C |
| KEYBOARD US | Z1Z6JY3AP |
| BATTERY LIION PANA W/W | Z1Z75K3C |
| ADAPTER | Z1Z6LR3 |
| MODEL CARD 91P7656 | Z1Z8CM3 |
| MEMORY 38L3900 | ZJ1MSP4 |
| CD-ROM | Z1Z78U0 |
| 30GB HDD | Z1Z8PWK |
| WXPH COA SC | 00043505 |
| P4P 2000MHZ | ZJ1RPR4 |

保修卡上印有随机所有附件的序列号。


正品的保修卡。



IBM正品机器都带有俱乐部手册和会员卡。


操作系统序列号和机身序列号。



IBM体验中心授权牌。

**提醒消费者：** 狐狸再狡猾也总会露出尾巴。刷号机也不例外，不管它的伪装有多高明，终究还是有识别的方法。记者从IBM公司了解到，第一，IBM每台笔记本的机身、电池以及CPU、内存、硬盘、液晶屏等部件都有单独的序列号，这些序列号都标明在机箱内的保修卡上，并且可以通过IBM网站或电话查询；第二，正品机器的保修卡带有IBM的水印、安全线、钢印等防伪标志，并且背面的保修卡号也可以在维修中心查询；第三，随机器附带的正版操作系统都有一个COA（正版证明标签）号，这个同样可以通过网络查询，一般情况下刷号机都无法正确查询；第四，正品机器背后的铭牌都是简体中文，并贴有3C标志和进网许可，虽然3C标志和进网许可都有假冒的可能，但简体中文铭牌的仿冒难度要高很多；第五，正品机器包装内都附带IBM俱乐部会员卡，通过卡号可在IBM网站注册，换取积分和其他优惠条件，这也是刷号机不具备的。第六，也是最简单的，正品机器一定是没开过箱的，购买时如果发现开过箱，那一定不要考虑这台机器，别相信经销商说的什么"所有机器都要开箱检查"之类的鬼话。

当然，最保险的办法还是到IBM授权的体验中心购买，但如果体验中心也有假呢？据了解，IBM在北京总共只有20家通过注册的体验中心，其中中关村海龙大厦有4家。但只要到过海龙大厦的消费者肯定都会感到奇怪：仅在5层就有大约10家挂着体验中心牌子，装修风格也极为相似的店铺。一名IBM店面管理的负责人表示，因为"体验中心"名称和装修风格不能注册，所以IBM拿这些"体验中心"也没什么办法。要分辨是不是真正的体验中心，首先看有没有IBM的授权牌，其次也可以通过网络查询，另外，IBM将在近期开通短信查询服务，只要把体验中心的名字通过手机短信发到指定号码就可以辨别真伪。

我们之所以在IBM笔记本上花费这么多笔墨，除了因为和其他几种造假手段相比，刷号笔记本在经济上给消费者造成的损失最大，更重要的，是为了让读者们了解现在的骗子的造假手段越来越高明，技术也越来越先进。这些不仅仅适用于一个案例，消费者在选购其他商品时同样需要保持清醒的头脑和十二万分的警惕。

最后说一个和水货有关的最平常、最低级却坑害了许多消费者的造假手段——水货硬盘。

据业内人士透露，现在市场上的硬盘除了国产硬盘之外，许多牌子都有水货存在。由于水货硬盘通过夹带等非法途径进入国内市场，即使质量没有问题，一路上缺乏必要的保护措施也足以使娇贵的硬盘受到不同程度的损坏。有些损坏不会立刻就显现出来，但当消费者使用一段时间之后就原形毕露。厂商是不负责对水货进行保修的，所以消费者也只能有苦说不出。另外，据一位经销商透露，目前有一些做行货代理的经销商也将水货与行货掺杂在一起出售，这使分辨水货的难度越来越大。

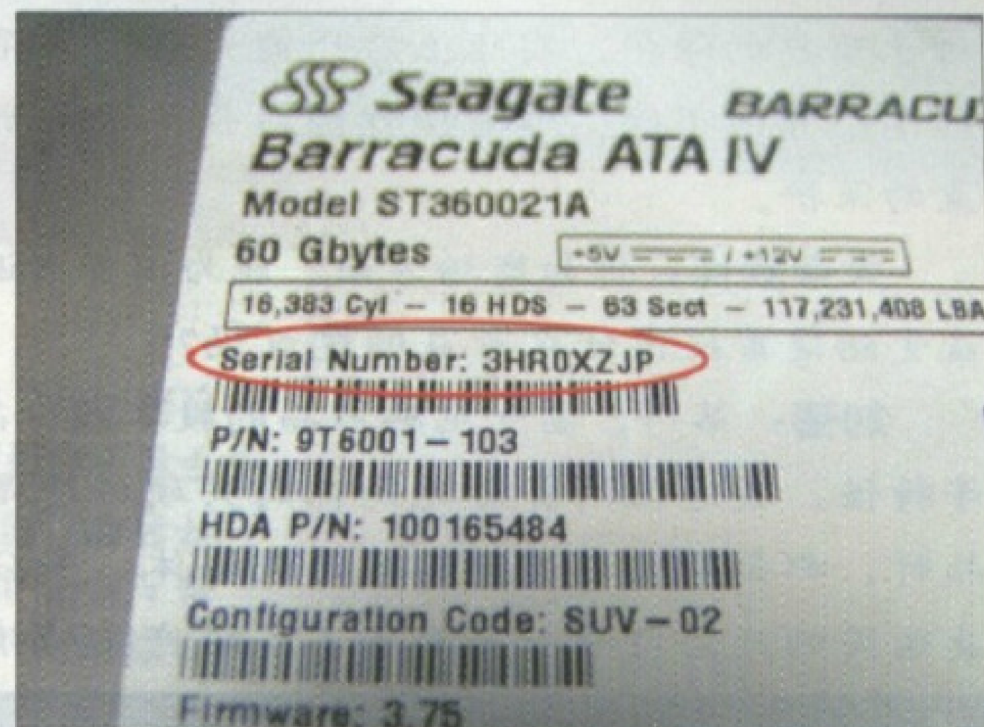
**提醒消费者：** 拿市场占有率很高的希捷硬盘来说，虽然希捷在国内共有5家代理商（伟仕电脑、雷射电脑、广源行有限公司、科邦电脑、记忆科技），但希捷硬盘出厂时表面的标签是一致的，有些代理商会贴上自己公司的标签，而有些则不会。所以目前水货和行货在表面上的差别微乎其微，导致普通消费者难以分辨。最可靠的方法是拨打免费电话800-810-9668或登录www.seagate.com.cn和http://support.seagate.com/customer/warranty_validation_multi_cn.jsp这两个网站核对硬盘序列号。

对于其他品牌的硬盘，此方法基本同样适用。需要提醒消费者的是，购买硬盘时应尽量去该硬盘的指定代理商处购买，并最好能当场打电话或登陆网站进行查询。如果某家经销商的硬盘价格比其他低很多，那就值得怀疑了，因为现在电脑硬件的价格日趋透明，并没有过多利润，不可能存在太大价差。如果买到水货，一定要及时找经销商退换，必要时可以寻求商城的管理部门或找工商等部门协助解决。

另外，许多消费者一定在各地的电脑城周边遇到许多背着包问你"要不要硬盘"的人。他们的硬盘大多非常便宜，40G的笔记本硬盘最低可以卖到150元，但无论他们的价格有多便宜都一定不要买，因为这些硬盘要么全是坏道，要么干脆认不

出来，总之根本无法使用。而且因为这些人是"打一枪换一个地方"，所以等你发现了问题，回头也找不到卖给你硬盘的人，即使找到了，因为没有任何购买凭证，他们也不会承认。所以提醒消费者千万不要贪图便宜而上当受骗。

我们从中国消费者协会了解到，如果消费者在不知情的情况下买到假货或水货，这就构成了欺诈，可凭证据（所买商品及购买凭证）向工商、质检等部门举报，或向消费者协会反映，这种情况下消费者将得到合理赔偿。但如果消费者明知道是水货或假货还要购买，则此购买行为不受法律保护，请消费者注意。



通过网络或电话查询圈中的序列号便可辨别行货或水货。

从开头看到这里，不知读者心里有什么感受。正如前面所说，现在许多欺诈消费者的手段早已脱离了直接造假贩假那样的"低级水准"。消费者的专业知识和自我保护意识都在进步，而JS们的骗术也在进步。从前他们只是单纯地以次充好，以假乱真，消费者受了损失，也最多是买到残次品，买到假货，浪费一些钞票。而最令人不寒而栗的，是那些被百般信任的厂商在消费者欢天喜地抱着它们的产品转身离开后露出的狞笑。

骗钱不可怕，最可怕的是骗你的感情，骗你的心。

# 自备武器，保护自己

"必要时，请自备武器，保护自己！"假设你到某个国家度假，在下飞机时看到了这样的政府告示，你会有什么想法？遗憾的是这种情况已经上演在我们的电脑销售市场上。

在谈到消费者如何避免在购买电脑类产品时受到伤害，中国消费者协会法律与咨询事务部的戴崴这样说："电脑类产品不同于普通家电类产品，它是新兴产业，发展时间短，技术含量相对高，所以问题比较多。另外，由于这一市场尚未成熟，一些经销商为了追求利润，对电脑里面的零部件偷梁换柱，以次充好的情况比较多见。对于电脑消费者来说，需要了解一些法律常识，在遇到解决不了的侵害消费者权益的情况，应该及时向质检等行政主管部门反映，但最重要的还是掌握电脑方面的专业知识。"



通常信誉度较好的商户，店面内醒目位置会挂着厂家或商场颁发的信誉认证标志。

说一千道一万，用户购买电脑商品，大多还是要通过电脑卖场与销售商发生关系。那么我们要避免自己的利益受到侵害，选择适合的电脑卖场也是非常必要的。你了解自己所选择的电脑卖场吗？你想听听电脑卖场给你的建议吗？在制作这期专题的过程中，本刊接触了北京地区一些较大的电脑卖场，其中对太平洋电脑市场的拓展部经理刘蓓的采访，是具有代表性的。

**大众软件：** 纵观2003年至2004年以来，商场的电脑产品销售方面的用户投诉和相关纠纷都表现在哪些方面？与去年有什么区别吗？

**刘蓓：** 与前两年相比，投诉和纠纷在不断减少。这一年以来，投诉和纠纷主要集中在服务方面，其次才是产品质量。这其中的一个主要原因是，我们不断根据市场需求的变化而调整商场的物业结构，现在我们商场的销售以数码产品为主，DIY产品的比例相对减少，经销商的信誉也不错，这也是质量投诉减少的主要原因。另外，纵观整个中关村市场，水货和假货的投诉也比前两年少得多，主要是在激烈的竞争环境使厂家更为规范，另外行货的价格也逐渐放开了。

**大众软件：** 商场在商户与消费者的纠纷中扮演一个什么样的角色？具有哪些职能？

**刘蓓：** 因为专业的电脑商场和百货商场不同，它不以卖场角色收盈，所以看起来它与消费者的关系更远一些。它主要扮演着在商户与消费者之间进行协调沟通的角色。

大型电脑商场的第一职能是搭起一个平台，吸引有实力的商户入驻加盟。第二个主要职能是根据商场自身的定位和标准对入驻的商户进行评估和监督。电脑硬件产品的DIY品牌非常多，而且行业门槛不高，这就需要商场选择值得信赖的商户合作。电脑商场的第三个重要工作，是及时根据市场变化和消费者的需求，及时做出结构调整，并不断推出市场活动回馈消费者。例如今年是我们商场的10周年店庆，我们除在"3·15"期间继续做诚信商户的颁奖活动外，还将推出针对消费者的一些促销活动。

**大众软件：** 商场目前有什么样的措施，使消费者和商户的利益都得到保证呢？

**刘蓓：** 对消费者的保护，前面提到了一些，如果消费者在商场内买到假货，我们会没收该商户的假货，监督其对用户的赔偿，并对之实施一定的处罚。

对于商户的保护，实际上能让商户赚到钱是关键。商场规范、分区明确、市场操作能力强，这些都是对商户利益的保护。

**大众软件：** 作为商场方面，能为消费者避免自己的权益受到侵害提出什么有益的建议吗？

**刘蓓：** 第一，鉴于电脑产品的技术成分高、DIY普遍等特性，我建议消费者无论在购买硬件还是软件游戏产品时，都要事先通过网络或传统媒体，充分了解自己所要购买的产品特性。不要在不了解产品的情况下盲目进入市场购买。

第二，尽量去当地信誉度较高的商场和商户购买产品。通常信誉度较好的商户，店面内醒目位置会挂着厂家或商场颁发的信誉认证标志。

第三，了解电脑类产品的各种认证标志、保修证书，购买时各类票据要齐全，不要为了图便宜而不索要发票。

第四，合格的电脑商场，通常都会有各类通告贴出，消费者要学会注意观看商场的通告，这会对自己的消费起到很大的帮助作用。

## 希望是画蛇添足

文章到这里就该告一段落了，但是在“诚信”这个话题上，记者仍然有些话不吐不快。如果说我们前面提到的几种奸商的短视行为带来的短期恶果是用户普遍对购买电脑产生畏惧心理，以至影响到电脑销售市场的稳定，那么它的长期恶果则更为严重，它将加速整个社会的信用危机，动摇我们的社会基础。

这不是几百块钱，几千块钱的小事，而是整个社会的事。

在现代社会中，我们可怜的消费者面临的信用危机还少吗？

去饭馆吃饭担心是用黑心油炒的菜；喝白酒担心掺了甲醇喝瞎了眼睛；晚上睡觉担心被子里是黑心棉；街上有人问路第一反应是遇到了骗子；买名牌电视担心显象管是洋垃圾；装修担心装修队偷工减料；买期房担心开发商缩减面积。难道消费者真的仅仅是担心么？这担心又是多少血的教训换来的？保险合同，装修合同，工作合同，许多合同都隐藏着陷阱……现在用上了电脑，买个电源、显示器，依然要担心被人骗……难道这一切还不够荒谬嘛？试想在普通百姓日常的经济活动中，还有几件事是不让我们担心的呢？

就是这几百块钱，几千块钱的小事，也许正在无形中摧毁着我们的市场经济秩序，摧毁着消费者的信心。

感谢PCPOP提供电源部分数据和图片。

视野

## CNET.com

2004年02月24日



经过8个月的冗长诉讼，旧金山地方法院于2月20日宣布，321音像软件公司的通用DVD复制软件产品为非法产品。据Judge Susan Illston法官透露，好莱坞的电影公司已向法院申请了强制令，要求321音像软件公司在7天之内停止在网络上和零售柜台散发其软件的行为。该判例的出现意义重大，因为这对于商业软件公司到底在多大程度上能帮助消费者制作合法数字光盘的个人备份。诸如音像、游戏等光盘软件都面临着巨大的损耗风险。对于个人用户来说，制作一个备份是可以理解的。但是，联邦法院的判决认定，诸如此类321公司的DVD光盘复制技术，在很大程度上侵犯了合法DVD音像制品的反盗版技术和权利，即使消费者是为了给他们拥有合法版权的音像制品做个备份。当然，321公司对此判决并不服气，他们已宣布将向联邦最高法院上诉，因为这项判决将深刻影响到人类知识和文化的广泛传播。

## tom's hardware guide

2004年02月24日



“采用了基于128位AES（高级加密标准）加密算法后，Outbacker硬盘在指纹验证通过的同时就能被激活。”蒙特利尔存储专家公司的市场部主任Mike Kieran说。他表示，只有在硬盘中注册过的用户通过指纹验证才能访问硬盘。该硬盘将有20G和40G两种容量型号，而且坚固耐用，即使从3米的高度摔下也完好无损。这种硬盘的主要定位是陆战队员，用来保证他们信息的安全性。当第一次将该硬盘插上USB接口时，一名用户可注册10个指纹。除指纹验证之外，用户还可用硬盘附带的键盘输入9位密码进行验证。当硬盘被连接到一台电脑的USB接口上，上面的一个发光二级管就会变绿，提示现在可以使用。指纹验证通过后，二极管会变蓝，表示指纹已被确认。当硬盘从USB口上拔下来后就会自动关闭。Kieran表示，管理员可增加或删除设备中的指纹记录。他还建议，每名用户至少应该注册两个指纹。他说：“如果你在花园干活时不小心弄伤了手指，那你就甭想再访问了。”该硬盘在2004年3月上市，其中20G售价为450美元，40G售价为650美元。据称该硬盘将最先在欧洲出售，中东地区以及非洲和亚洲其他国家将在晚些时候供应。

## ZDNet

2004年02月24日



Linux的拥趸总是以Linux比Windows有更高的安全性而感到自豪，然而这种自豪可能会引起不必要的麻烦——被黑客盯上。英国一家叫做mi2g的安全公司在对今年1月份一次黑客攻击的分析中发现，Linux服务器所受到的攻击频率最高，共有13 654次被成功攻击，占攻击总数的80%，而Windows系统仅遭受了2005次攻击。一份对政府部门服务器系统的详细调查报告表明，Linux确实更容易被攻陷——在遭受的所有攻击中，Linux占57%。在去年一次类似的研究中，Windows被证实更容易遭受攻击，在遭受攻击总数中占51%。然而，mi2g的管理人士表示，Linux遭受攻击数量的剧增，除反映出Linux自身存在缺陷外，相关管理人员的技能培训和技术钻研能力更是不足。mi2g的主席DK Matai在一次声明中指出：“去年许多政府和非政府部门大量采用了Linux服务器，而为之安排的管理人员却明显欠缺相关经验，比如他们不了解该如何在执行第三方应用程序时保证系统的安全性，这样就给整个服务器集群增加了遭受攻击的危险。”

尽管WinXP的界面很漂亮，但这么一年一年地看，怎么也会有点“审美疲劳”吧？今天笔者就带大家来好好打扮一下它，至于所需的工具嘛，往下看就知道了。^-^

# 瞧，XP翻脸了！

Microsoft Windows xp 布景应用

■福建 Administrator

## 一、桌面主题篇

喜欢布置电脑桌面的读者一定还记得前两年非常“走红”的Style XP吧？时隔两年之久，TGTSoft公司终于发布了Style XP 2.0。如果已经安装了软件的1.0版本并且注册，建议直接安装新版本即可，这样就无须重新注册了。该软件分为男人版和女人版，只是自带桌面主题风格不同，功能都是一样的。

**软件名称：Style XP 2.0**
**软件性质：共享**
**授权限制：30天试用**
**适用平台：Windows XP/Server 2003**
**下载地址：http://www.tgtsoft.com/download.php**

虽然该软件包含中文界面，但做得并不好，有些地方没有翻译，左侧导航按钮还少了两个。不熟悉英文的用户可以下载汉化补丁，地址：http://www.onlinedown.net/soft/3663.htm。由于词汇量不大，笔者仍以英文界面进行讲解。

### 应用之一：主题，确定基调

男人版中自带了5个主题，不够？没关系，选择“Themes”（主题）标签页，然后单击界面右侧的“Download a New Theme”（下载新主题）按钮链接到http://www.themexp.org/上，那里有异常丰富的主题可供下载（后面讲到的启动画面、图标等都可从这里下载）。一般主题都是ZIP压缩文件，我们只需选择“Add a New Theme”（添加新主题），在弹出的打开窗口中选择相应ZIP文件即可。


图1：主题预览

添加完主题以后，只要在主题列表中选择相应主题，就可以在右侧预览窗口中看到效果（图1）。单击“Backgrounds”（背景）或“Sounds”（声音）按钮可预览该主题的墙纸和音效。此外，我们还可在“Visual Styles”（视觉效果）和“Backgrounds”（背景）标签页中修改颜色搭配、字体大小和背景颜色等项目。满意后，回到“Themes”标签页，单击“Apply Theme”（应用主题）按钮，稍等片刻，焕然一新的桌面就出现了！



图2：不但可以变背景，连布局都可以不一样。

### 应用之二：启动、登录画面，尽显个性

WinXP的启动和登录画面文件保存在“Windows\System32”目录中，文件名分别是“ntoskrnl.exe”和“logonui.exe”。有的朋友可能试过手动替换这两个文件，不过WinXP的文件保护对话框会一直骚扰我们，有时系统还自作聪明地把它们还原。有了Style XP，问题就解决了，在“Logons”（登录界面）标签页中除可以随意更改登录界面外（图2），还可以将登录方式改为传统方式（即撤消“Welcome Screen”复选框）。需要注意的是，选中“Always Rebuil...”（总是重建）复选框可以防止登录程序logonui.exe被病毒破坏。如果修改后有问题，可点击“Original Strings”恢复默认值。另外，“Boot Screens”标签页用于替换启动画面，这里的设置很简单，不再赘述（图3）。

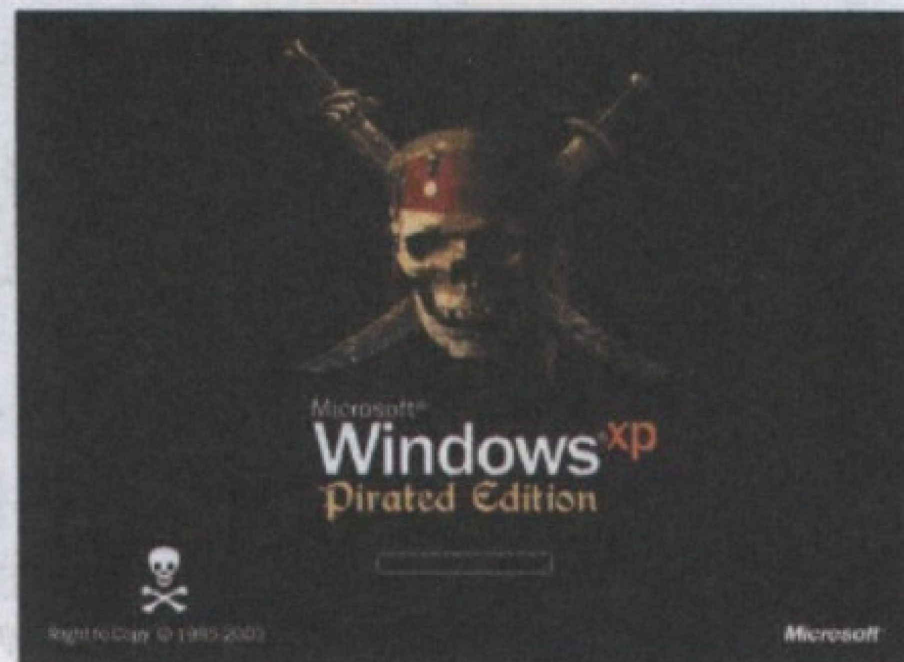


图3：替换后的启动画面。


图4：提前享受未来的系统图标。

### 应用之三：图标，改变细节

做完上述改变以后，系统界面已经大不一样了，但想要真的“面目全非”，还需要很多细节设置。“Icons”（图标）功能模块可彻底替换系统中的各种图标。软件已经附带了微软下一代系统Longhorn风格的图标（图4）。“Transparency”用于设置系统项目的透明度，如任务栏、开始面板和开始菜单等。软件有5个等级的透明度可供选择，调整可立即生效。

### 应用之四：自动循环，永保新鲜

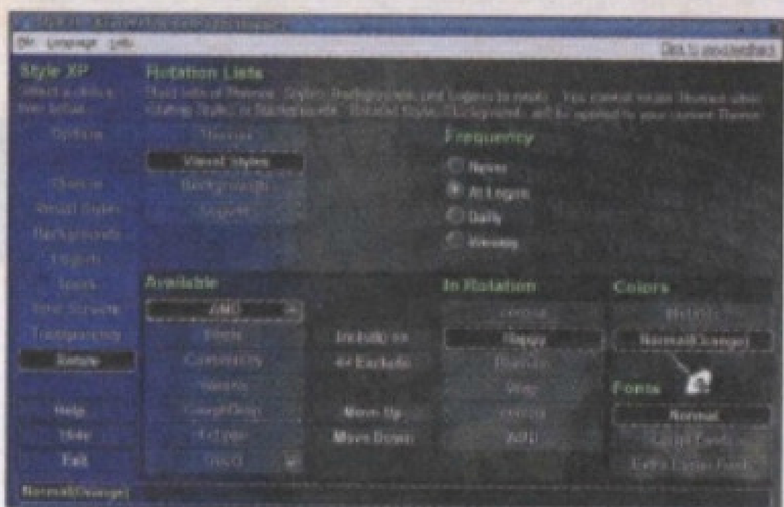

图5：自动循环更换主题。

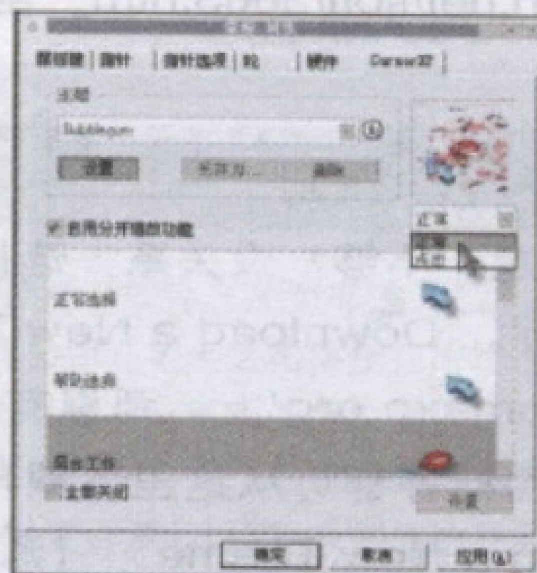

图6：被装饰一新的WinXP系统。

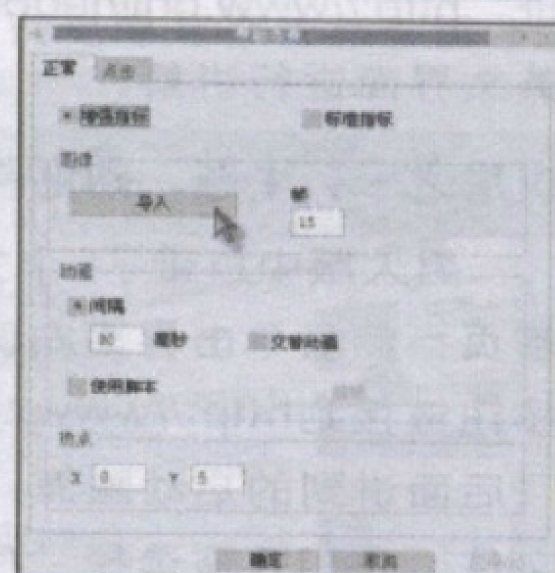
再精致的桌面主题也有看厌的时候，总是手动更换未免有些麻烦，其实只要通过“Rotate”（循环）标签页的功能就可以让系统自动更换主题。如图5所示，我们可以设置参与自动循环的主题、风格、壁纸和登录界面。在“Available”（可用的）列表中选择需要参加循环的项目，然后单击“Include>>”添加到“In Rotation”（循环列表）中，再选择“Frequency”（频率）选项即可。

## 二、鼠标指针篇

说起来Style XP也算是百密一疏，做来做去，竟然没有替换鼠标指针的功能，幸好有CursorXP前来救驾。安装好CursorXP后，在控制面板中的“鼠标”设置窗口中会增加一个“CursorXP”标签页（图7）。这个窗口的布局和“指针”标签页很类似，非常容易上手。用户先在“主题”下拉列表中选择一个主题，然后点击下方的“设置”按钮即可预览效果（不是窗口最下方的那个“设置”哦）。如果对方案中的某一项不满意，选中它，再点击窗口最下方的“设置”进行修改（图8）。如需要更多主题，可在如下地址中下载：http://www.wincustomize.com/skins.asp?library=25。

**软件名称：CursorXP 1.3**
**软件性质：免费**
**适用平台：Windows 9X/Me/2000/XP/Server 2003**
**下载地址：http://www.stardock.com/products/cursorxp/downloads.asp**


图7：与系统紧密结合的CursorXP主界面。


图8：为每项动作选择具体的指针图标。

## 三、另类布景篇

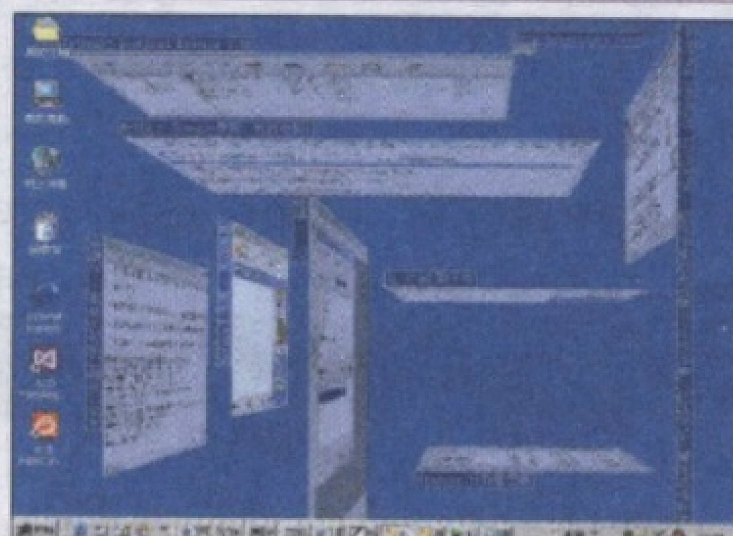
上面的布景方案虽然精彩，但就像人一样，再怎么变也是一个鼻子两个眼睛，还是不够新鲜，下面就给你介绍两种另类玩法，保证与众不同。

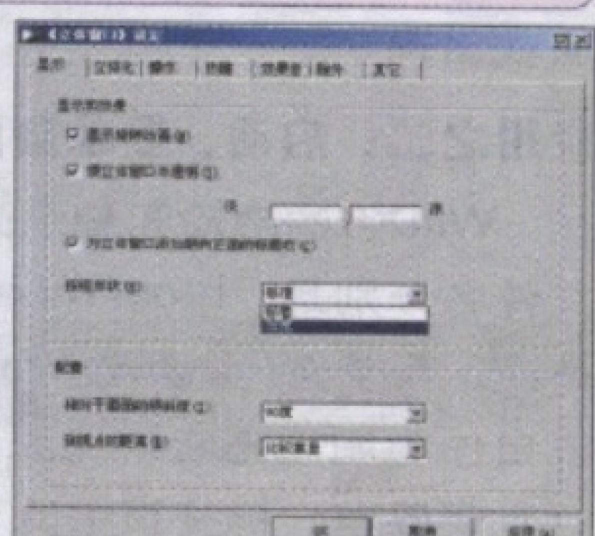
系统桌面是我们再熟悉不过的名词了，既然是桌面就是平面的，但你有没有想过把它变成立体空间？用Madotate这个绿色小软件就可以实现这个有趣的功能，当你在桌面上打开很多窗口时，就可以通过将它们立体化的办法，腾出更多的桌面空间，同时也使窗口看起来更酷（图9）。

具体操作很简单，下载程序压缩包后解压，无须安装，直接运行“Madotate.exe”即可。这时，除了系统托盘中会增加一个程序图标外，每个窗口的标题栏上还会增加一个梯形按钮，点击它就可以使窗口立体化，再点击立体化窗口的标题栏就可以恢复原状。

右键单击窗口上的梯形图标或系统托盘中程序图标，在弹出菜单中选择“设置”进入软件设置窗口（图10），这里的设置项很丰富，下面就几个比较重要的项目进行讲解。

**软件名称：Madotate 2.02.02**
**软件性质：免费**
**适用平台：Windows 9X/Me/2000/XP/Server 2003**
**下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/26659.htm（汉化版，原版为日文）**


图9：立体窗口，另类感受。


图10：Madotate的设置窗口。

（1）“显示”标签页：“使立体窗口半透明”对于Windows 98同样有效；“相对于画面的倾斜度”是窗口与桌面相对的倾斜度，默认是“90度”。

（2）“立体化”标签页：此标签页提供几种特效，如“立体化后切换到窗口”可提高程序切换效率。

（3）“操作”标签页：建议选中对鼠标滚轮的支持。

（4）“除外”标签页：有一些程序使用立体化效果会产生错误，如QQ。对于这种情况，我们可以在“窗口一览”列表中将不使用立体效果的窗口“添加”到“除外的窗口”列表中即可。

DesktopX提供水族箱、Longhorn、异形和儿童等8种不同风格的主题，这些主题各有特色，比如“水族箱”的桌面会有不停游动的鱼；“儿童”桌面简单得连小朋友也会用，因为没有桌面图标、任务栏和开始菜单；“Win31”则使桌面完全变成一个古董。此外你还可以向桌面添加30多种“小玩艺”，它们中有漂亮实用的钟表，有可以在桌面滚动的球，还有随时更新并以大图标显示的天气预报。总之，这个工具可以帮你定制出令人眼花缭乱的动态桌面。

**软件名称：DesktopX 2.1**
**软件性质：共享**
**授权限制：注册提示及部分功能无效**
**适用平台：Windows 9X/Me/2000/XP/Server 2003**
**下载地址：http://www.stardock.com/products/desktopx/downloads.asp**

## 1.切换主题（Theme）

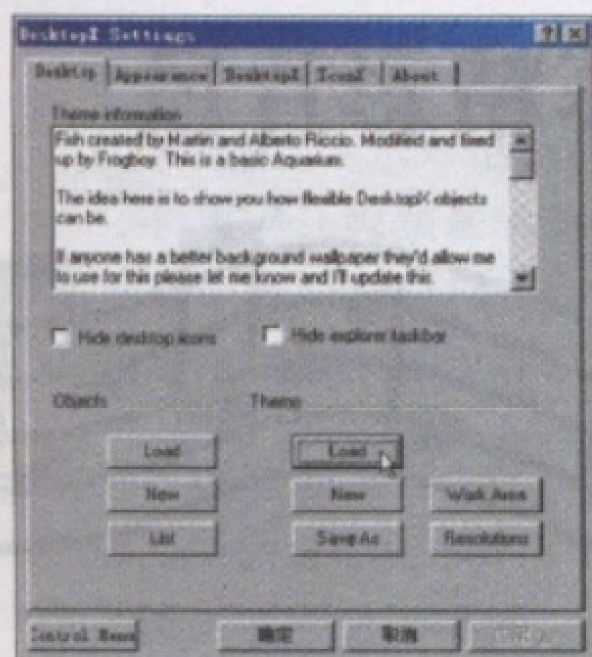


图11： DesktopX设置窗口



图12： 内置丰富主题，有豪华的，有复古的，还有动态的。

看到系统拖盘里的DesktopX图标了吧？右击它后在弹出菜单中选择“Configure DesktopX”，弹出设置窗口（图11），先切换到“Appearance”（外观）标签页，选中“Background image”复选框，这样才可以应用主题中的壁纸。返回“Desktop”标签页，点击“Theme”组里的“Load”按钮就可以在预览主题窗口中选择主题（图12）。如果下载了新主题，可以点击窗口下方的“Browse”按钮载入；“Delete item”用于删除选中的主题。当点击“Load”按钮应用选中主题后，程序会弹出是否保存当前主题的提示框，点击“否”即可。

## 2.个性化组件（Object）

选择组件的方法很简单，在图11所示窗口中点击“Object”组中的“Load”按钮，在弹出窗口中（图13）选择自己喜欢的组件。这些组件都可以在桌面上随意摆放，操作方法与“主题”部分相同。



图13：这里有各式各样或好玩或实用的小玩艺，可把它们摆在桌面上。

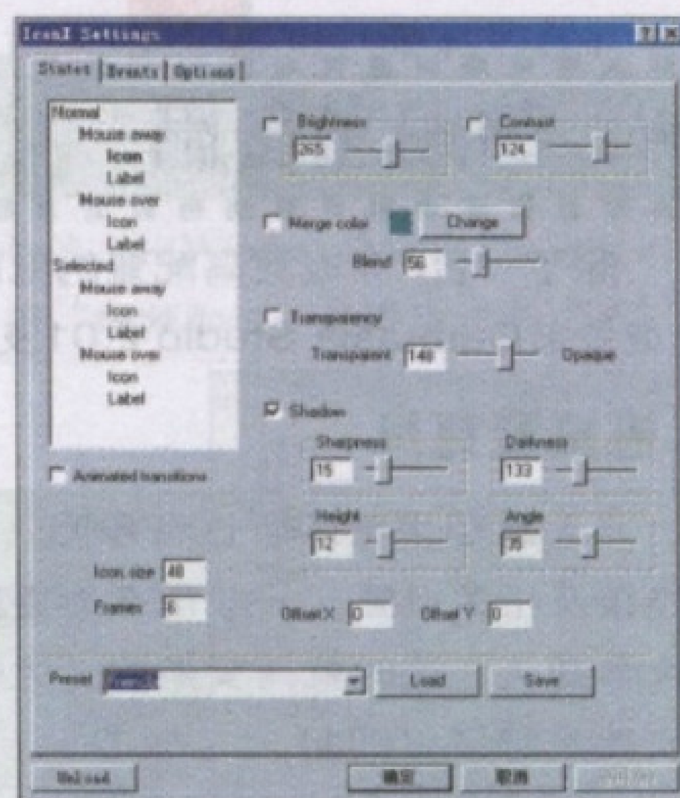


图14： IconX设置窗口

## 3.桌面图标动态选择效果

运行DesktopX后，是不是觉得桌面图标圆润光滑了许多？当鼠标指针移到其上面时，图标还会被放大，这就是DesktopX的第三件法宝。在图11窗口中切换到“IconX”标签页，选择“Use IconX technology desktop icons as IconX objects”，点击右侧的“Configure IconX”，弹出IconX设置窗口（图14）。从左侧列表可以看出，我们可以自定义正常和选择状态下的图标、标签状态，窗口下面的“Preset”项中有几种预设模板，不妨照搬过来。

最后来看看我们用DesktopX装饰好的系统桌面吧，有游来游去的鱼儿、可爱的电子钟、大大的系统图标，还有可以在桌面撞来撞去的“Longhorn球”（图15）。



图15： 活泼生动的系统桌面

DesktopX可在Windows 98以上的操作系统中运行，不过经笔者测试，在Win98/2000中都会有一些功能不能用，所以笔者还是推荐用户在Windows XP/Server 2003下使用。最后告诉大家两个下载地址：

主题下载：http://www.wincustomize.com/skins.asp?library=31

组件下载：http://www.wincustomize.com/skins.asp?library=3

"重现"的概念似乎有点模糊，其实有很多与"重现"相关的应用都是我们平时很需要而又不容易做到的。当你和朋友们展开一场游戏对决时，你有没有想过把精彩的对战场面录下来？当你在使用电脑的过程中遇到问题时，如果把"症状"录下来传给高手，会不会更利于他的判断呢？反过来，他把正确操作录下来再给你，是不是更有利于你的学习呢？"我最喜欢和有摄像头的MM聊天了。"可是你有没有想过如何把视频聊天的过程录下来呢？说到聊天，能不能在QQ这样的工具中实况转播你的电脑操作呢？这些表面上看起来没有什么联系的应用其实都可以通过很简单的方法实现。不信？那就跟我们来看看下面这款软件吧。

# 讲述电脑自己的故事

## ——重现屏幕精彩片段

■重庆 烟波

## 一、前期准备篇

除了一台PⅡ或更高配置的电脑及Windows 2000/XP操作系统外，还要做以下两方面的准备：配置声卡、麦克风和音箱；下载安装Camtasia Studio 2.01及其汉化补丁。

### 1.连接麦克风

大家都用电脑听过音乐吧？对于声卡和音箱的安装这里就不说了，主要谈谈麦克风的连接及相关设置。一般声卡的麦克风接口为3.5mm插孔，而一般配合家电使用的麦克风都是大号插头，这时就需要购买"大转小"接头，但不贵，就几块钱。其实对于一般用户而言耳麦就足够了（图1）。

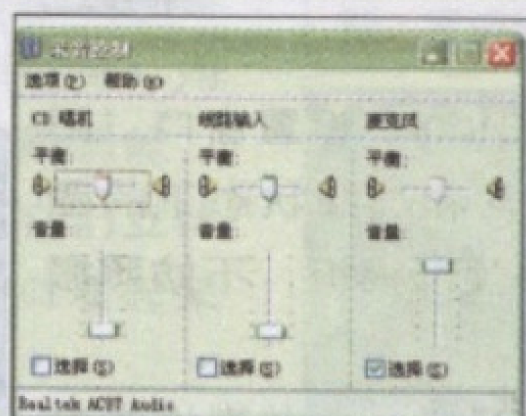


图1



图2

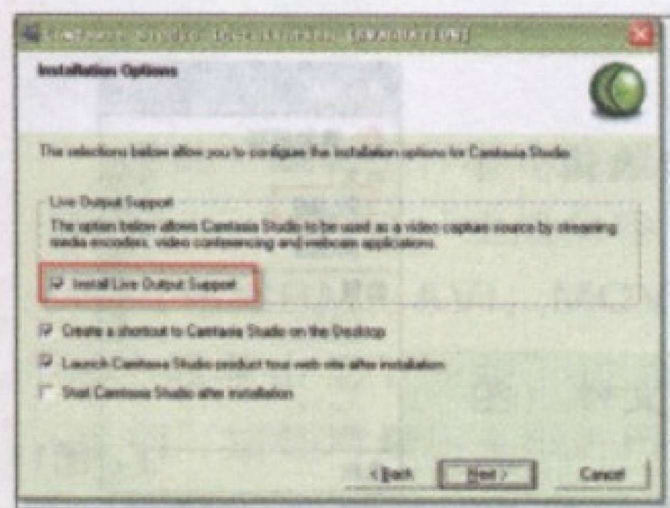
声卡上连接麦克风的接口通常为是一个红色或粉红色的插孔，该插孔旁还标有"MIC"字样，这就是用来接麦克风的接口（图2）。


图3

接好麦克风后，单击"开始"菜单，选择"控制面板"→"声音和音频设备"，在弹出窗口中选择"音频"标签，点击"录音"区域中的"音量"按钮，进入"录音控制"窗口后，在"麦克风"（或"MIC"）下面的"选择"复选框中打"√"，然后调节音量滑块，将音量适当调大一点（图3）。设置完后可用系统"录音机"试试录音效果，它位于"开始"→"程序"→"附件"→"娱乐"。

### 2.视频录制工具——Camtasia Studio

今天的主角登场了，以前制作教学视频涉及到抓频、录音、视频编辑、编程、美工等很多环节和众多软件，现在有了Camtasia Studio一切都变得轻松愉快了。虽说视频抓取工具有不少，但集抓取和后期制作于一体、操作简单又实用的首推Camtasia Studio。大家或许对这款软件不怎么熟悉，不过说起大名鼎鼎的抓图软件Snagit，很多人一定知道，这两款软件其


图4

实都出自同一家公司——TechSmith（http://www.techsmith.com）。Camtasia Studio 2.0.1下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/15179.htm，汉化包下载：http://www.onlinedown.net/soft/15842.htm。下面的讲解都是基于汉化版的。

软件安装过程中请注意选择“Install Live Output Support”项（图4），这个功能可将录像的结果实时输出。安装完成后进行汉化，汉化很简单，都是自动进行的。单击“开始”菜单，选择“所有程序”→“Camtasia Studio 2”→“Camtasia Studio”，程序主界面。除主程序外，这个软件还包括Camtasia Recorder（录像器）、Camtasia Theater（剧场）、Camtasia MenuMaker（菜单制作器）、Camtasia Player（播放器）4个组件。

## 二、本地录制篇

### 1.捕获视频

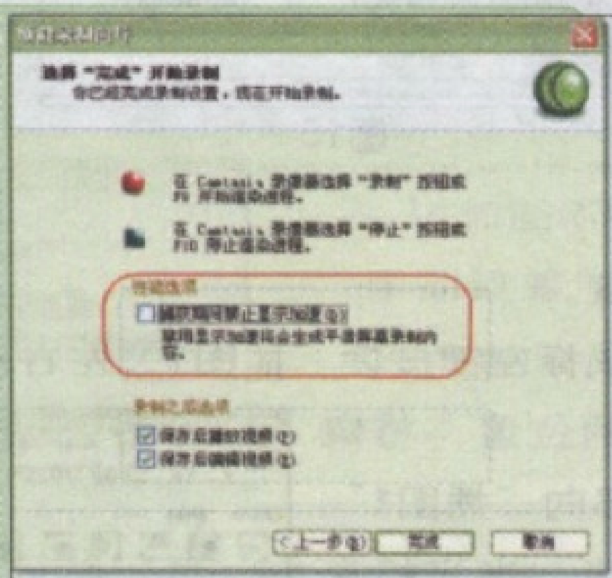
启动程序后，在欢迎窗口中选择“通过录制屏幕开始一个新方案”，然后单击“确定”。程序会调出Camtasia Recorder（录像器）及“新建录制向导”。

#### ①设定捕获的内容


图5

a.在图5所示对话框中选择你想录制的区域，一般选择“整个屏幕”。对于机器配置不高的朋友，如果想让视频录制更流畅，建议将屏幕分辨率设置低一些。另外，选中“录制音频”复选框便可以在操作的同时将旁白一起录进去。

b.按“下一步”进入音频设置界面，选择音频设备，调节麦克风音量后单击“下一步”。


图6

c.仔细阅读图6所示窗口中的说明文字，对你熟悉软件功能很有用。其中最重要的是“性能选项”中的“捕获期间禁止显示加速”选项。很多视频回放软件及游戏都需要DirectX支持，也正因为如此，当我们对它们截图时，截下来的窗口都是黑的，没有图像。选择这个项目以后就可以解决这个问题了，最后单击“完成”。

**小提示：**

对于“c”项设置还有4种实现方法：

1.Camtasia Recorder（录像器）主界面中选择“工具”→“选项”→“捕获”，在这里也可以选择“捕获期间禁止显示加速”选项。

2.单击“开始”菜单，选择“程序”→“附件”→“系统工具”→“系统信息”，在打开程序中选择“工具”→“Windows”→“DirectX诊断工具”，在“显示”标签页中将“DirectDraw加速”禁用即可。

3.右键单击桌面空白处，在弹出菜单中选择属性，选择“设置”标签页，单击“高级”，在“疑难解答”标签页中将“硬件加速”滑块调到“无”。

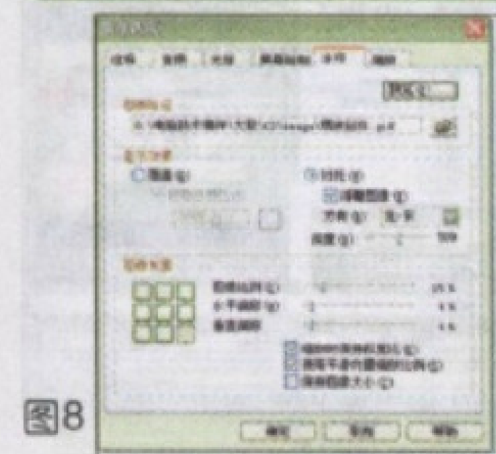
4.也可以在媒体播放器中关闭硬件加速，以Windows Media Player为例，选择“工具”→“选项”→“性能”，将“视频加速”的滑块拖至“无”。

#### ②设定捕获的效果


图7

a.录像器允许我们在录制过程中添加注释、光标、缩放和移动等多种效果。选择菜单“效果”→“选项”，打开“注释”标签页，在“标题”文本框输入视频的标题，单击下面的“选项”按钮，进一步设置标题的样式、位置、颜色、字体等（图7）。

b.接下来在“光标”标签页中设置光标（即鼠标指针）的形状以及是否加亮显示，左右键单击时还可以有突出显示的效果。


图8

c.“水印”标签页的功能是为视频添加一个制作者的标志，例如，笔者用Photoshop制作了一个GIF格式的“烟波创作”印章图标，单击“图像路径”后面的打开按钮，添加水印图案。将显示效果设置成“衬托”，选中“浮雕图像”复选框，“图像布置”随意，笔者选的是右下角（图8）。

**小提示：**

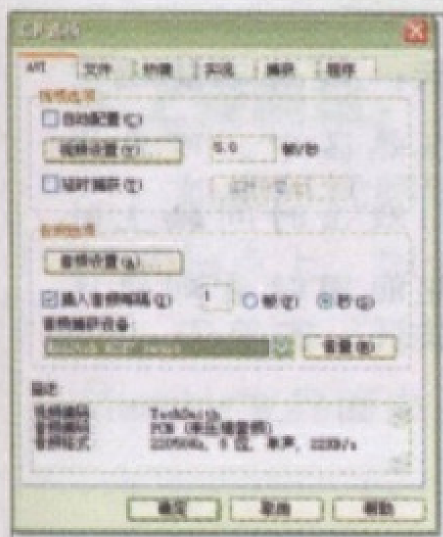
1.想让设置好的效果生效就必须在“效果”菜单中勾选相应项目（图9）。

2.一般让读者看到录制的整个屏幕，应该将录像器窗口最小化，开始录制按F9即可，停止按F10。



图9

#### ③输出与音视频设置


图10

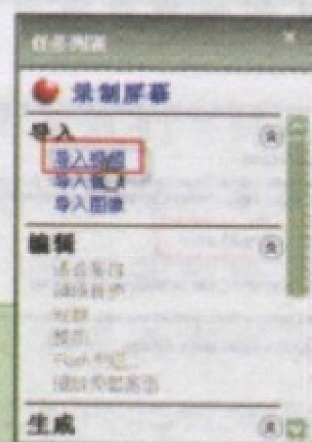
a.在正式录制前，我们还得选择一下输出方式，选择菜单“捕获”→“输出”→“文件”即可，至于另一个选项，后面会讲到。

b.选择菜单“工具”→“选项”，打开“AVI”标签页（图10），先勾掉默认的“自动配置”，然后单击视频设置按钮，弹出“视频压缩设置”窗口，建议选择“Microsoft Video 1”压缩器，这样录制出的视频就可以在任何电脑上播放。在“文件”标签页中还可以设置捕获视频时的暂存目录以及最终的输出目录。

## 2.视频编辑

完成上面的步骤，录制工作就基本完成了，但录制好的内容可能不够理想，还需要进一步编辑。下面我们就为大家详细讲解一下Camtasia Studio的编辑功能。

### ①录入旁白、编辑音频

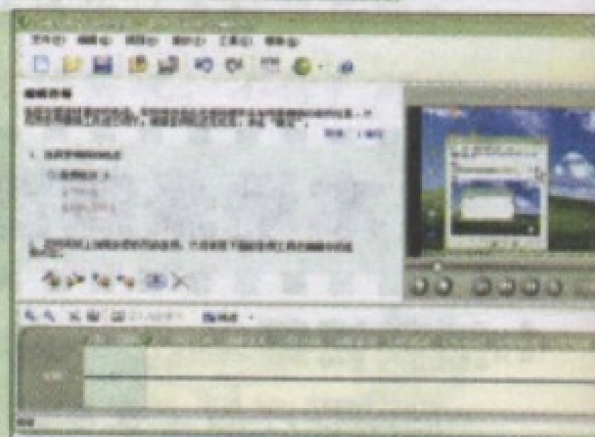

图11

a.启动主程序，单击左侧“任务列表”中的“导入视频”，导入多个已经录制好的视频文件（图11）。再将这些视频从“剪辑箱”中拖到下面的时间轴上，就可以进行编辑了。


图12

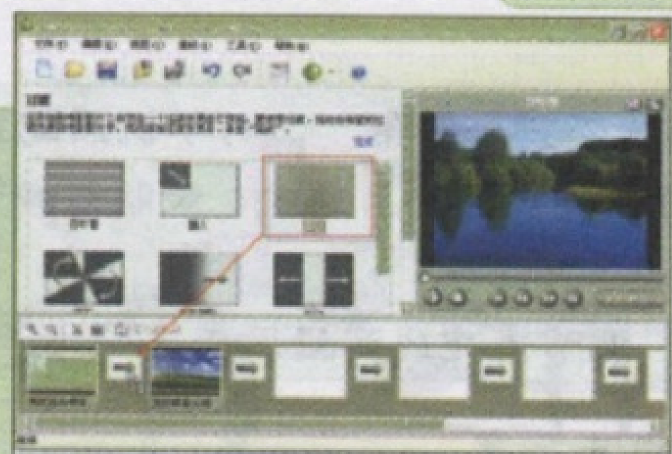
b.添加完毕后，左侧“任务列表”中“编辑”区里的选项都变成可用状态。如果之前没有录制旁白，现在可以添加。单击“语音旁白”进入录制界面（图12）。

c.单击“编辑音频”，便可对录制的音频进行编辑。在时间轴上选取旁白开始和结束的位置（拖动时间轴右上角的绿色箭头）。另外如果觉得录制的声音太小或太大，可通过“增大音量”或“减小音量”按钮进行相应处理（图13）。

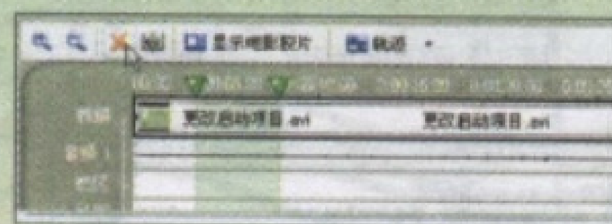

图13

### ②合并、剪辑视频

a.如果在时间轴上添加了多段视频，那么可以在两段视频间添加一个过渡效果，否则转换太突然。单击“过渡”，打开设置界面，选好过渡效果后按住左键将其拖入两视频间即可（图14）。


图14

b.如果想剪掉多余的部分该怎么做呢？用鼠标在时间轴上选取需要剪掉的部分（也是移动小绿箭头），然后单击“剪切选区”按钮，将其剪掉（图15）。另外，移动两个绿三角到同一位置，然后单击“分割”按钮，即可分割视频。


图15

### ③插入注释

这是一个非常好玩的功能，通过它可以很简单地制作出看起来非常专业的教学录像。

a.单击“插图”，在打开界面中单击“添加插图”，进入“插图属性”界面，这里可以选择很多图形注释方式，如“曲线箭头”，此类下有很多种方向的箭头，具体选择一个，在右边的预览框中便能见到效果（图16）。

b.在“文字”框中输入注释内容，设置好字体、大小、颜色等格式，去掉“保持纵宽比”、“淡入”复选框前面的勾，然后通过鼠标调节下面的绿色方框，改变插图大小和位置。

c.细心的朋友可能注意到了，时间轴的“插图”一栏中多了一个“插图1”段，利用该段左右两侧的小箭头，可以调节插图停留的时间长短。按住图标拖动，还能改变图标出现的时间位置。

用鼠标左键按住“插图1”左右移动，可调整此插图在时间轴上的位置，将鼠标光标移向“插图1”的右边缘，当光标变成双向箭头后按住，然后左右移动，调节此插图在视频上停留的时间。编辑完成后，依次单击“确定”→“完成”即可。


图16

### ④编辑Flash热区

Camtasia Studio 2可以将视频输出为多种格式，其中也包括Flash文件。如果你打算这么做，那么还可以在视频中加入交互性Flash热区，视频播到热区位置后会暂停或跳转。

a.单击任务列表中的“Flash热区”，进入编辑界面，移动时间轴上的游标至合适位置，然后单击“添加热区”，在右侧预览框中会出现一个红色热区，利用左下方的红线框可以调整热区的大小和位置。

b.视频播放到热区位置后会暂停，之后可做的动作有三种：“单击继续”，这就不用解释了吧；“在下列时间转到帧”，单击热区后播放跳转到指定时间处；“跳到URL”，在此项后输入一个网址，则单击此热区将打开该网站。这里笔者选择“单击继续”（图17）。

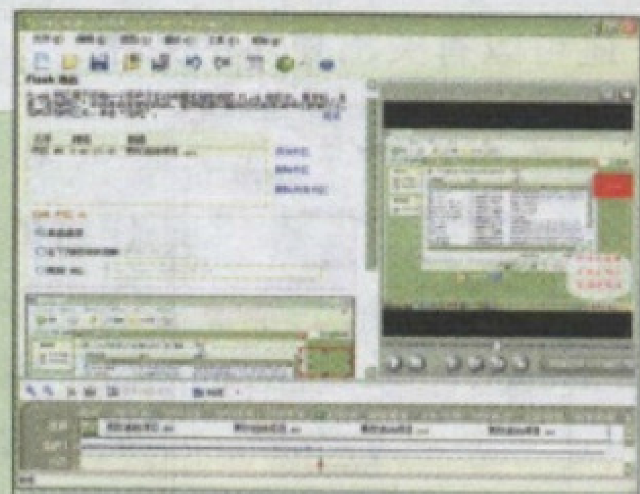

图17


图18

c.热区在视频中是透明的，因此我们还得在热区上添加文字标识。如图18，在热区上添加一个名为“继续”的插图。需要注意的是该插图一定要位于热区中，否则单击无效；热区在时间轴上的位置也一定要在插图的区域中，否则播放到热区后看不到插图。

**小提示：**如果不能确定插图是否在热区中，可在添加完插图后双击时间轴上的热区点，就能同时看到热区和插图了。

### ⑤生成视频

至此，编辑工作基本完成，选择菜单“文件”→“生成视频为”，打开“生成向导”，怎么样，支持的格式够多吧（包括RM、AVI、MOV、SWF和GIF等）？选择Flash后单击“下一步”进入“编码选项”窗口，单击“选项”按钮对最后生成的Flash文件播放控制器进行设置（图19）。后面的步骤采用默认设置即可。随后会生成一系列文件，播放时请双击其中的HTML文件，这样就可在IE中用带控制条的界面观看了（图20）。

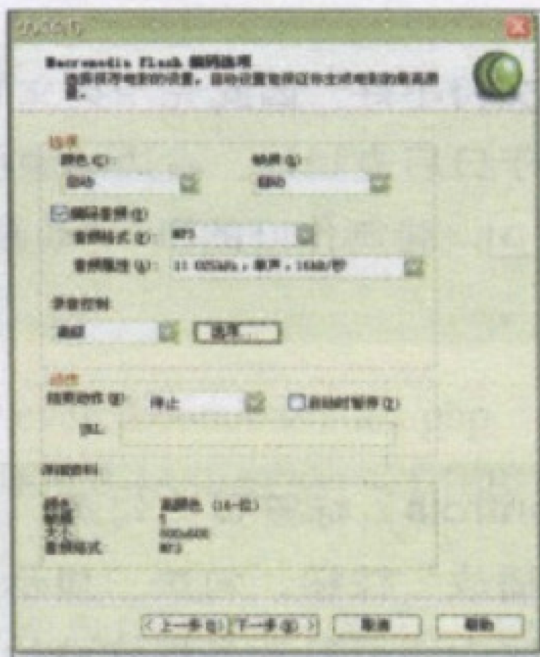

图19



图20

## 三、网上传播篇

### 1.“实况”转播

对于那些用QQ和MSN Messenger比较多的朋友，还可以用录像器的“实况”输出方式，结合即时通信软件自带的视频聊天模式，将录制的视频即时传送给对方。下面就以QQ2003为例进行介绍。

a.记得我们一开始讲安装时要选择“Install Live Output Support”吗？那就是用于实况转播的工具。QQ2003会自动找到安装好的虚拟摄像头，在对方的好友列表中，你的头像旁会有一个摄像头图标（图21）。你让对方单击此图标并选择“视频电话”。接着你这边会弹出如图22所示对话框，单击“接受”将出现设置视频设备的提示框，“确定”后进入视频调节向导。


图21

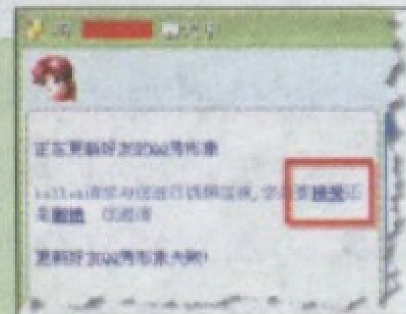

图22


图23

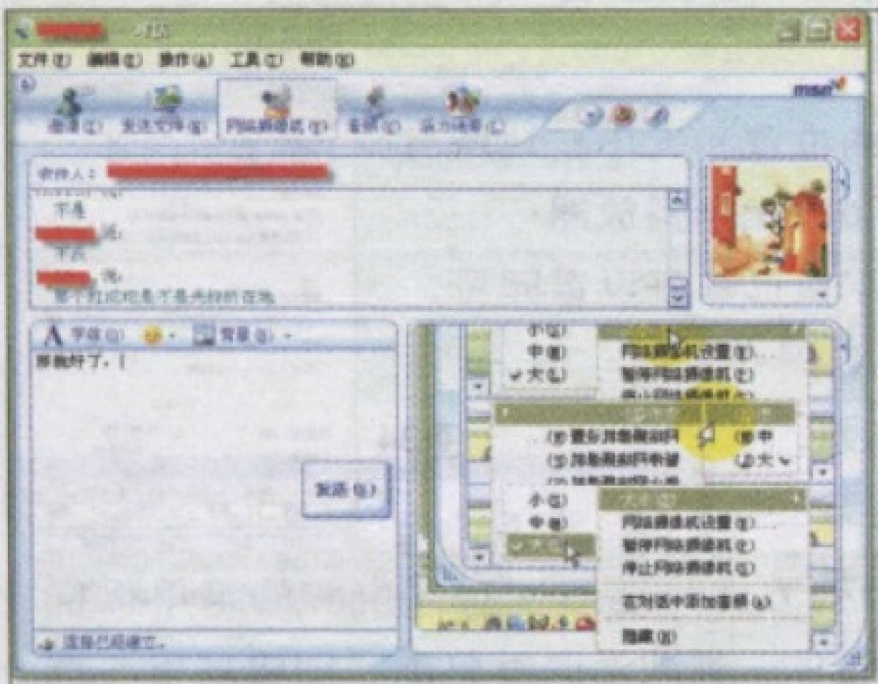
b.如图23所示的调节向导，首先根据自己的实际情况选择上网类型，然后选择“手动设置”。如果你电脑上安装有物理摄像头，请务必在“视频设备”中选择“Camtasia Atudio Video Capture”项。单击“下一步”，设置录音和放音的音量，单击“下一步”，将弹出一个提示框，不用管它，按“确定”即可。

c.根据自己的网络情况，调节图像的质量和速度，画面大小一般采用“大176×144”（图24），最后单击“完成”，重新启动QQ2003并登录，使上面的设置生效。


图24

d.启动录像器，选择菜单“工具”→“选项”，在弹出窗口中选择“实况”标签页，单击“默认视频格式”，将“图像格式”设为“24 bit RGB”，“图像尺寸”设为“176×144”。这样设置是为了和QQ保持一致，否则，将无法“实况”转播（图25）。


图25


图26

e.别忘了在录像器中选择菜单“捕获”→“输出”→“实况”。接下来还有一项重要内容需要设置，因为我们输出的图像尺寸很小，为了使好友看清楚你这边的全部鼠标操作，有必要选中“效果”→“缩放和移动”→“自动移动”。

在MSN Messenger中也可以实现“实况”转播，在聊天对话框中单击“网络摄像机”，启动“音频和视频调节向导”，设置及使用的方法和QQ2003差不多，这里不再赘述。用MSN Messenger进行“实况”转播时，不需要在录像器中设置图像格式和尺寸，启动录像器后按F9即可开始，不过默认的收看窗口比较小，你可以在请对方收看时，单击收看窗口右下角的“三角形”符号，在弹出的快捷菜单中选择“大小”→“大”（图26）。

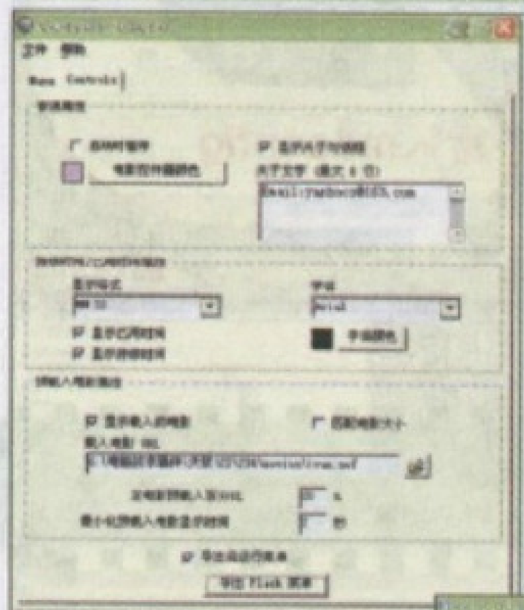
### 2.上传网站，在线观看

如果将视频输出为Flash格式，还可用Camtasia Theater制作一个网页形式的Flash菜单，将所有视频链接一起并上传到Web站点上，以供访问者在线观看。

①单击“开始”按钮，选择“所有程序”→“Camtasia Studio 2”→“Applications”→“Camtasia Theater”，Camtasia Theater主界面中包括两个标签页：Menu（菜单）和Controls（控制）。先设置“Menu”标签页中的内容，在“菜单标题”文本

框中输入此菜单的标题，因为软件对中文支持不好，因此先用英文字符作标题，等完成后再通过配置文件修改（建议用数字给标题编号，便于日后查找）。右边的颜色框可设置菜单各部分颜色。单击“菜单列表”区域右侧的“添加”按钮，将制作好的Flash动画（SWF格式文件）添加进来，注意SWF文件名也要用英文字符（图27）。


图27


图28

②选择“Controls”标签页，勾选“启动时暂停”复选框，则启动菜单后，不会自动播放，等待用户点击“播放”按钮。勾选“显示关于对话框”并在文本框中输入有关视频制作者、制作时间等信息（具体内容可参考各种软件的“关于”，注意也不能输入中文），当用户单击播放器上的关于按钮，便能查看到相关信息。“预载入电影”是指每次播放前读取数据时显示的类似进度条的东西，它本身也是一个简单Flash动画。所有设置完成后，单击“导出Flash菜单”按钮，选择好存放位置后按“确定”（图28）。


图29

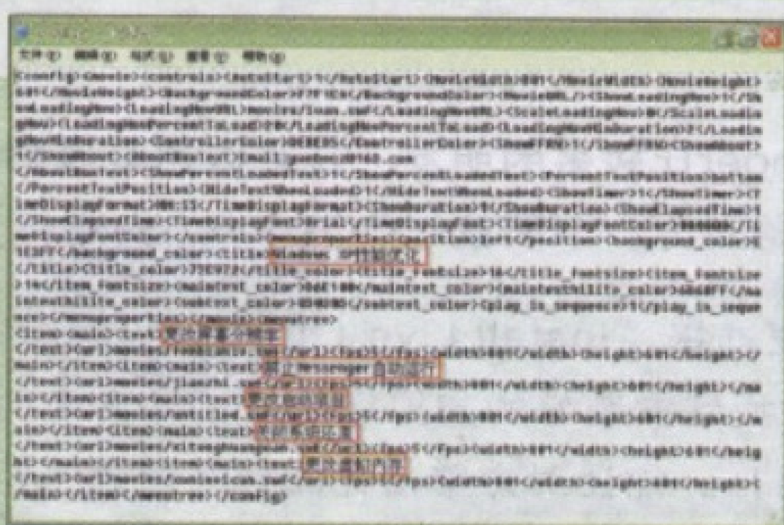
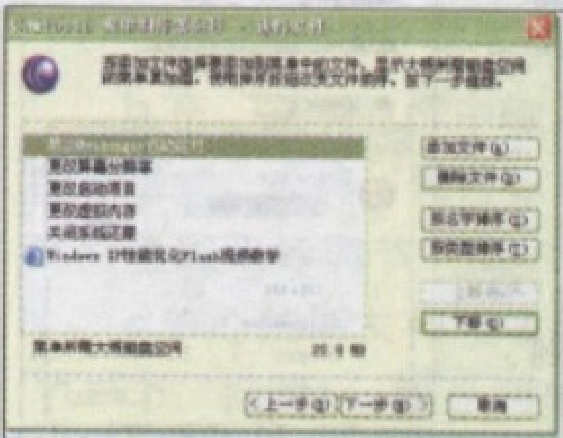

图30


图31

③图29为在IE中浏览的效果，还不错吧？下面我们就来把左侧菜单变成中文。找到刚才保存Flash菜单的目录，其中有一个名为config.xml的文件，用记事本或其他文本编辑器打开此文件，找到各菜单标题名和各视频项目名并修改成中文（图30），注意中文名不要太长，否则不能完全显示，图31就是最终效果。

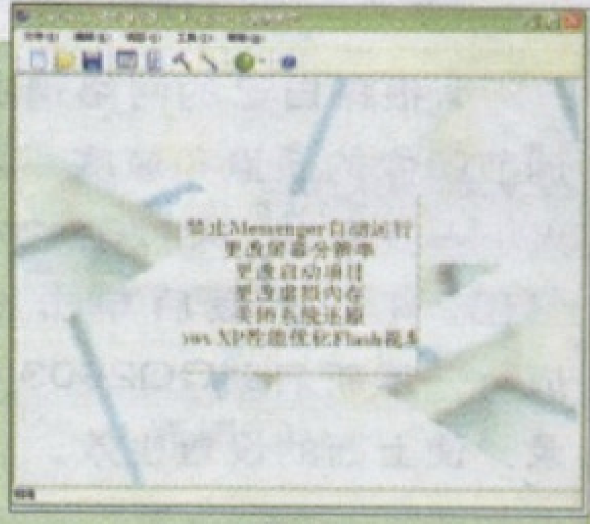
# 四、终结刻录篇

无论生成的视频是不是SWF格式，我们都可以用Camtasia MenuMaker（菜单制作器）制作CD自动运行菜单，它支持20多种视频、音频、图像、文档、可执行文件格式。


图32

1.单击“开始”按钮，选择“所有程序”→“Camtasia Studio 2”→“Applications”→“Camtasia MenuMaker”，在“欢迎”对话框中选择“使用向导创建一个新菜单”，然后单击“确定”。

2.在“选择模板”对话框中程序提供了5个预置模板，选择一个，单击“下一步”。在“选择文件”对话框中单击“添加文件”按钮，加入制作好的视频文件（图32），单击“下一步”，输入菜单标题，单击“完成”生成如图33所示菜单。


图33

3.下面还得对此菜单进行修改和完善。用鼠标单击中间的菜单部分，调整菜单的位置和大小，让所有菜单文字都能显示出来。单击工具栏上的“编辑菜单属性”按钮，把“总是使用Camtasia播放器……”一项勾掉。在“背景”区域中可设置自己喜欢的图片。至于窗口大小和显示模式根据自己喜好设置即可，不过不能太小，否则无法容纳菜单内容（图34）。

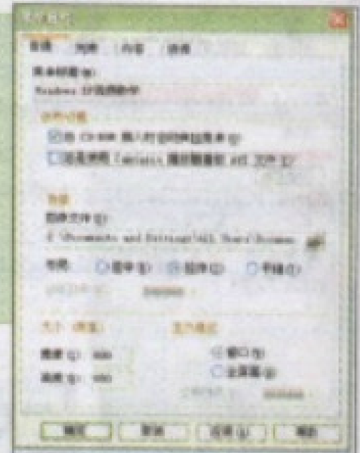

图34


图35

4.在“列表”标签页中设置好文字的颜色及排列方式，还可以选择中意的菜单框样式。设置完成后，单击工具栏上的“测试菜单”按钮，测试无误后单击“创建菜单”按钮，完成创建（图35，这就是我们制作的菜单界面的最终样式）。

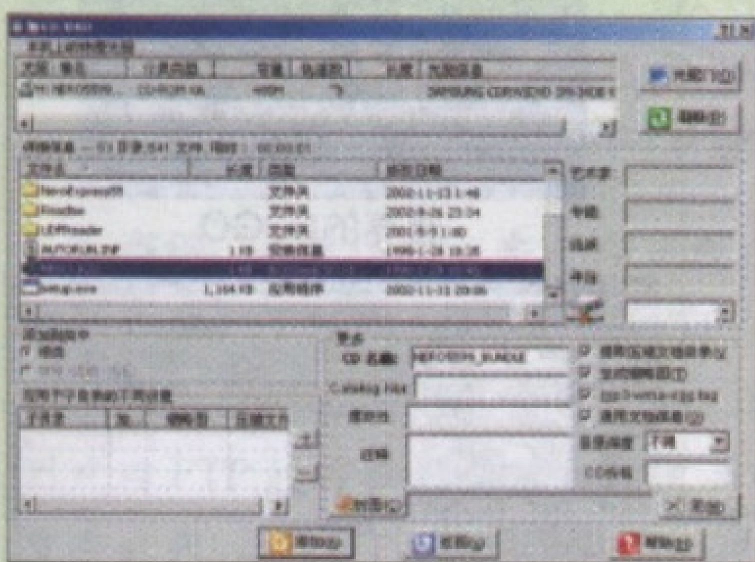
菜单文件生成后，将它们刻录到CD上即可，光盘插入光驱后还可以自动运行。另外，如果你制作好的Flash菜单没有条件传上网，也可以利用菜单制作器将Flash菜单链接到上述CD菜单上。

**尽管本文并没有一一讲解开头所述的那些应用，但你也不要急躁，我们挑选这些实例，只是为了更全面地展示软件功能，至于用它实现各种应用的方法其实都是一样的。**

## 碟友的虚拟收藏柜——易忘收碟

□版本：v3.2.9 □大小：1.7MB
□授权：共享软件 □作者：芋头软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：35元
□未注册限制：30天试用期 □主页：http://www.evercd.com/cn/index.php
□下载 http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/E93461A5-FA5B-4A86-8220-F3CD1EBD3C4F/

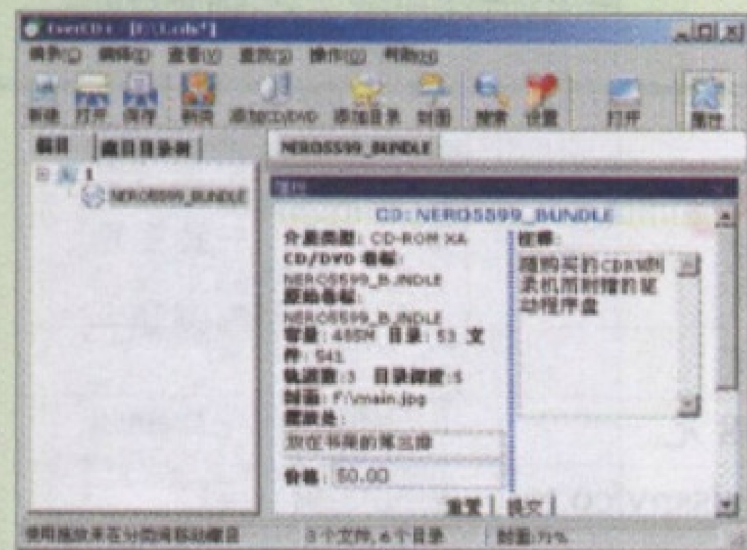
**说明：** 易忘收碟（EverCD+）是一款简单易用的光盘信息整理软件。你所有的数据、音乐CD、DVD影碟、游戏光碟、大容量硬盘或其他存储介质（闪盘、网络驱动器等），都可被收入编目中，当以后你需要寻找一张光盘上的资料时，就不用去翻箱倒柜了，也不必等很久直到Windows返回搜索结果。软件能完整地记录目录结构，采用多线程技术进行快速查找，提供的查找方式非常多，可以从文件名、注释、歌词、压缩包内文件等任何收入编目中的文字着手。软件不需要安装任何数据引擎和配置，每个种类的编目可形成单独文件，支持Unicode编码。对于媒介中的图像文件，可以存储图像的相关信息和缩略图，这样即使不插入光盘，也可以通过记载信息看到光盘中的图片。自动记录MP3音乐文件的ID3信息，并内嵌了音乐播放器。对于常用的数十种格式的压缩文件，易忘收碟还可记录下其中的完全目录结构及注释，同时还为常见的文档如PDF、HTML、RTF、DOC、EXE、DLL等保存了内部描述信息。



光盘信息和结构一览无遗。



为你的光盘设计一张酷酷的封面。



我的光盘摆在书架的第几排？

**点评：** 使用起来感觉完全是一个小型的QuickView软件，和我们玩的游戏“模拟城市”、“虚拟人生”一样，它在硬盘上虚拟了一个CD收藏柜，找寻任何资料时都可以先在电脑上预览，方便快捷。和别的软件不同，易忘收碟可以保存用户收藏CD的具体物理位置。比如CoCo找到在一张编号为CD-09的光盘上有要用的文件，通过易忘收碟的附加信息可以知道该光盘放在书架的第三排中，简直太方便了。

## 中国共享软件

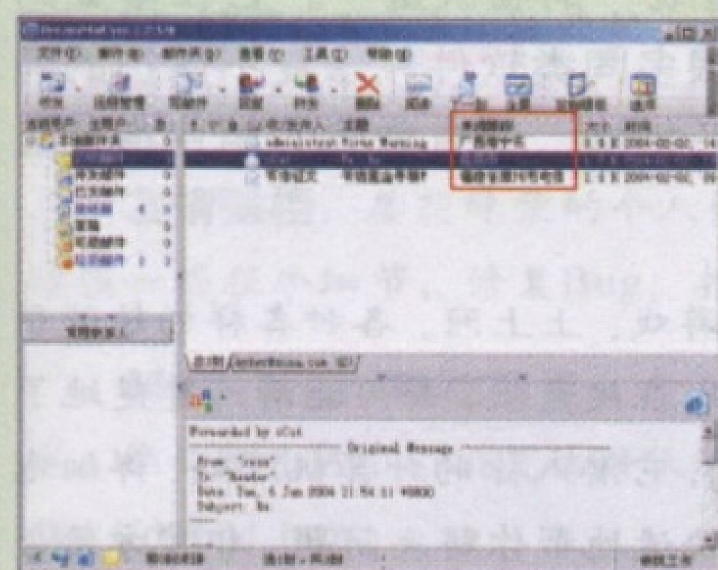
岁月不饶人，一年年长大的CoCo也慢慢体会到这句话的含义。公司里那些刚毕业的新人们对什么都那么好奇并充满活力，岁月的童话在这一代代中开篇和落幕。岁月的逝去不可怕，秋天的硕果累累是最迷人的风景。最近CoCo不会再因为一时冲动而熬上一两个通宵，保持良好的作息习惯，才能有充足的战斗力去应付一天中紧张的学习和工作。最近经常在睡梦中无缘无故醒来，也许是因为梦到了那些不能忘怀的快乐日子。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo



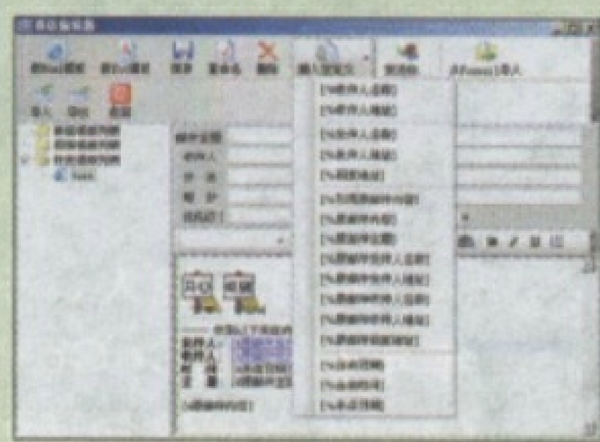
## 让你的伊妹儿也会“来电显示”——DreamMail

□版本：v2.2.6.2 □大小：2.4MB
□授权：免费软件 □作者：梦幻软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.dreammail.org/
□下载：http://www.dreammail.org/down.asp



可以跟踪信件的来源城市。

**说明：** DreamMail是一款专业的电子邮件客户端绿色软件，采用多用户和多帐号方式管理电子邮件，支持各种邮件传输协议，采用多线程高速收发邮件。其远程管理功能可直接查看和删除服务器上的邮件。通过邮件过滤器、黑名单及白名单等组合使用，能有效对付垃圾邮件。DreamMail还能自动检测出具有破坏性的邮件，支持特快专递、语音邮件、匿名发送及群组发送。考虑到网友所处的地域和用户Win-


多样化的图形模板定制。

dows版本的不同，通过其特有的破乱码技术，轻松对付各种乱码邮件。DreamMail还有更多的贴心小功能，如添加帐号时自动检索POP3/SMTP服务器、自定义滚动新闻、删除附件而不是邮件正文以减少硬盘存储量、能够编辑接收到的邮件等。

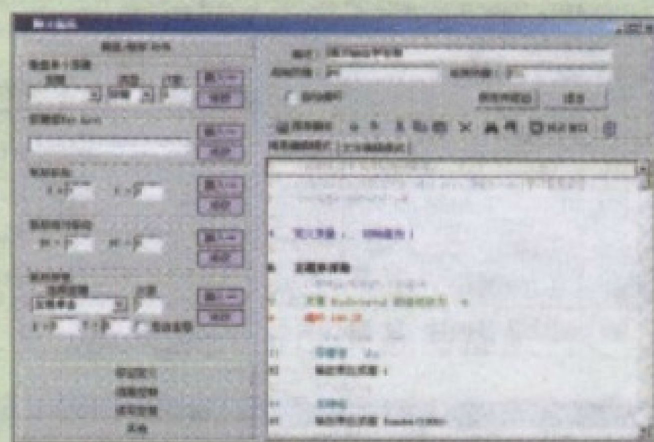
**点评：** 正像官方网站上所说的一样，软件最吸引人的地方也许就在于它可以显示邮件的来源，你可以知道发件人所在的国家和省份，让匿名电子邮件曝光。要和市面上众多的同类软件竞争，光做好基本功能是远远不够的，需要在细节和使用性方面作更多的文章。DreamMail在这一点上做得非常好，你在编辑邮件时它能自动存盘以防止死机断电，邮件中的附件可直接拖放到预览窗口查看，能自动删除垃圾邮件和清空“废纸篓”。也许你正在熟练地使用其他邮件客户端，那也不妨来试试DreamMail，敢于尝新的朋友们一定会获得更多的惊喜。

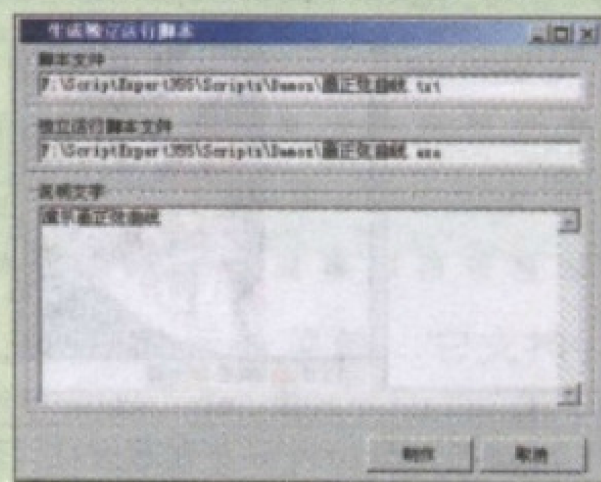
## 复杂操作一键定——Script Expert

□**版本：** v3.52　□**大小：** 803kB
□**授权：** 免费软件　□**作者：** dxqsoft
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：** 无
□**未注册限制：** 无　□**主页：** http://www.dxqsoft.com/
□**下载：** http://www.dxqsoft.com/download/ScriptExpert352NoMem.zip



漂亮的LOGO


自动录制鼠标及键盘操作。

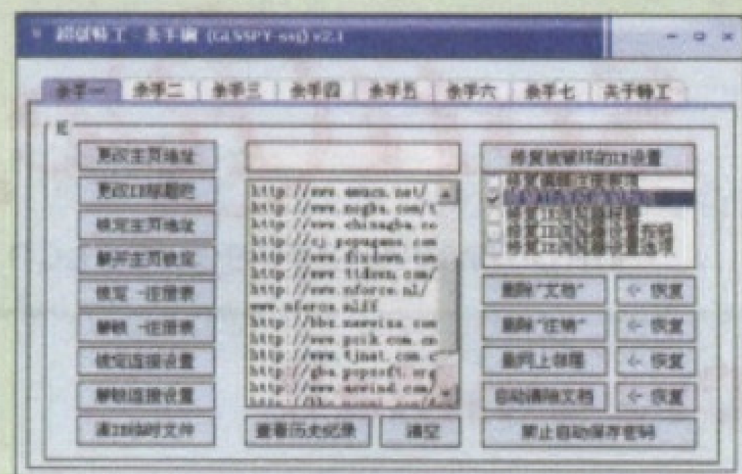

生成独立运行的EXE脚本文件。

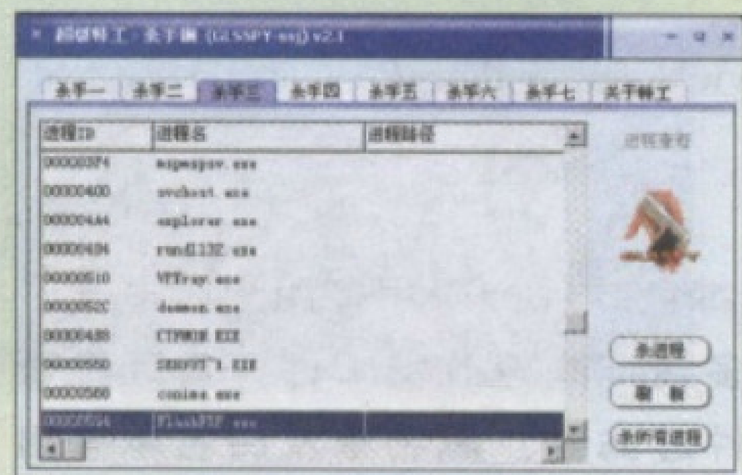
**说明：** Script Expert是一款保存鼠标和键盘动作并且生成脚本的小工具，只要按下预先定义好的热键，程序就可以自动完成录制好的一系列复杂操作，有效地避免了重复劳动。软件支持脚本语言中最常见的条件判断、循环、常量、变量、函数调用和表达式计算等高级功能，同时使用软件强大的屏幕录像功能可完全记录下所有鼠标键盘的动作，并自动生成相应脚本，然后利用软件将这些过程进行重放。利用这些功能，很容易就能写出属于你自己的机器人脚本，让你工作、学习、游戏事半功倍。

**点评：** CoCo每天上班开机，都有一些例行操作：打开QQ和MSN并输入密码、打开Foxmail并点击“收取信件”按钮、打开公司的CRM系统查看和布置当天任务、打开新闻网站查看一下昨天世界上又有什么大事情发生。常常要等上很久才能从座位上起来去泡上一杯咖啡。有了Script Expert就不一样了，今天早上上班的时候CoCo就把这些操作录制成脚本，并进行了一些细节上的修改，明天一来就可以边喝咖啡边看着鼠标键盘自己工作了，呵呵。

## 超级特工杀手锏——GLSSPY-ssj

□**版本：** v2.1　□**大小：** 793kB
□**授权：** 共享软件　□**作者：** 高洛实
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：** 38元
□**未注册限制：** 只能使用20次　□**主页：** http://glsspy.co.to/
□**下载：** http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/5BF32FDF-CF6A-4C16-98BA-B3FC0B08166D/


谁动了我的IE？


谁藏在我的系统里？

**说明：** 一款集多个神奇功能于一身的工具软件，提供了IE查看控制项、系统、桌面菜单控制项、系统进程控制项、恶意修改恢复、缓存查看处理项等七大系列功能共57项操作，从各方面把你的Windows系统打造成“铜墙铁壁”。它在修复问题的同时，还提供了很强的保护功能，彻底解决了很多同类软件只修复不保护的问题。通过它可以给你机器上的EXE可执行文件加上一把锁，没有密码的用户将无法运行操作，省去了隐藏文件的麻烦。

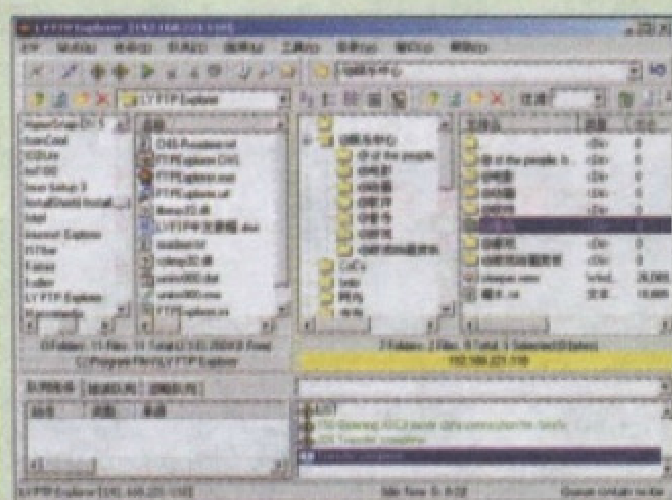
**点评：** 办公室的电脑经常是多人共用，闲暇时打打游戏、上上网。各种各样的软件程序驻留在系统里面，各种各样的历史记录和垃圾文件堆积在硬盘上，如何能清清楚楚地了解这些东西呢？这就需要一个电脑特工——GLSSPY-ssj，它潜入你的计算机深处，详细地调查出你需要知道的资料和其他人使用电脑的痕迹，并快速地帮你解决问题。非常方便企事业单位对员工及家长对子女使用计算机工作、学习、上网的情况进行较全面的了解、监督和约束。

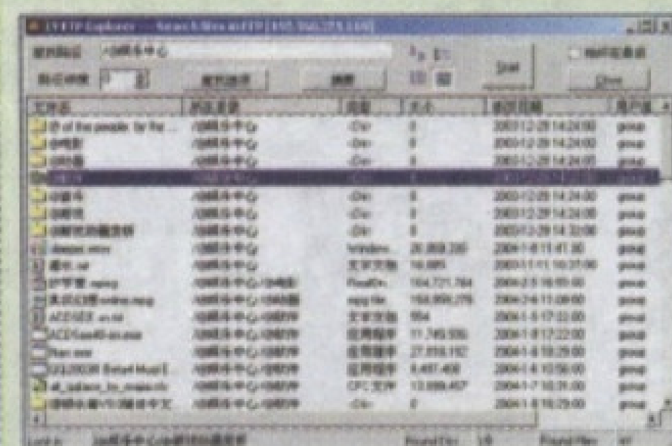
## 我们自己的FlashFXP——LY FTP Explorer

□版本：v40130　□大小：1.7MB
□授权：共享软件　□作者：刘洋
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：35元
□未注册限制：30天试用期　□主页：http://lysoft.7u7.net
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/823569C5-1E39-4DB3-B8AB-33632079FD72/

**说明：**一款支持FXP（服务器间文件互传）的全功能FTP客户端软件，除了一般的拖动上传下载、自动连线、断线关机功能外，还提供了强大的文件查找、筛选和过滤等功能，可通过目录比较随时得到最新的文件更新信息。能将FTP文件列表保存，可设置复杂的文件传输规则，软件内部建立了CRC32、DNS、Ping和Route等辅助工具。采用智能在线和流量控制等技术，让你在下载的同时不影响其他人上网。对于高级用户，通过建立自己的FTP脚本，还能实现更多自动操作。

**点评：**是否接入宽带已经是现在购买住房的基本条件之一了，宽带普及带来的就是层出不穷的各种FTP服务器的壮大，FTP空间愈来愈大，有的可达到数百GB，少的也有数十GB。怎样高效检索到自己所需要的资料，就是LY FTP所着力解决的问题。与此同时，愈来愈多FTP用户对FTP的传输安全提出了更高的要求，LY FTP支持SSL/TLS数据加密传输方式。在这个宽带时代，LY FTP Explorer大大提高了你的下载效率。


主界面是不是很像FalshFXP？


深入FTP内部搜寻需要的文件。

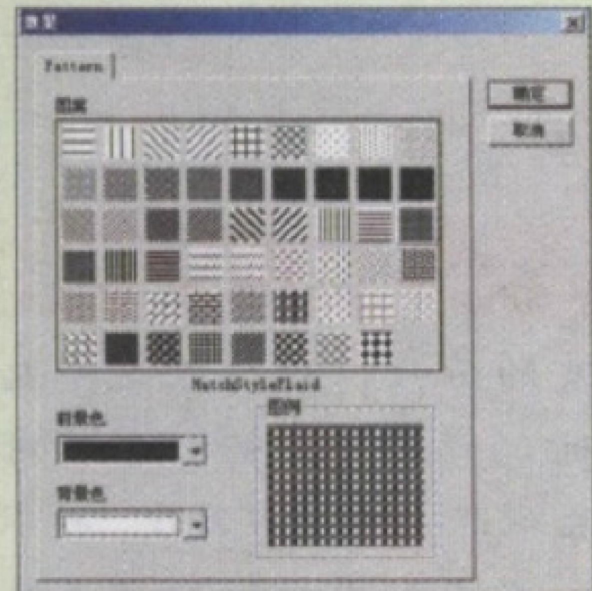
## 截图、编辑、转换，一个都不能少——中华神捕

□版本：v1.23　□大小：2.8MB
□授权：共享软件　□作者：方丽
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：20元
□未注册限制：启动提示　□主页：http://www.flisoft.net/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/1D6206B5-A9EE-4C43-82AD-8CEE8644AB5F/

**说明：**一款计算机截图工具，可帮你轻松抓取整个桌面、选定对象、选定矩形区域、选定多边形区域，可将截取的屏幕内容保存成BMP、JPG、GIF等多种图像格式。可对截取出来的图形进行二次编辑，如改变亮度、对比度、黑白处理、旋转或镜像处理。软件支持多种做图方式，可自定义任意渐变图形、提供了50余种图案填充方案、任意改变线型、线宽。

**点评：**中华神捕将截图、编辑、转换3个功能合在一起，让你一口气完成自己所需要的工作。经常有人问起CoCo如何截取窗体的全部内容而不受滚动条的限制，现在中华神捕可以方便地解决这个烦恼。软件还提供了和微软Office类似的各种图形注解、箭头和流程符号，如果你要写一份软件的使用教程，就能在中华神捕中一次搞定。


很有HyperSanp的感觉。


可以方便地对截图进行二次编辑。

## 软件更新快报

**FlashGet：**网际快车又回来了！在经过极短的测试期之后，1.5正式版推出，主要的改变就增加了对MMS协议的支持。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/fg150.exe。

**MyIE2：**从0.9.16版开始，作者将默认的搜索引擎从“Google”换成了“百度”，一时间论坛上议论纷纷。版本更新至0.9.16 build 25，解决了无法加载某些IE工具栏的问题。推荐下载更新地址：http://www.myie2.com。

**友情强档：**屡获殊荣的个人信息管理软件，版本更新至7.61 XP，新增保存日程安排、任务过滤设置等6大功能，增强一些程序细节，修复Bug。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

**Mydrivers驱动精灵：**专业的计算机硬件驱动程序备份工具，版本更新至2004 Beta2，采用最新的硬件识别技术，能检测出Windows无法辨认的Unknown设备并提供下载链接。推荐下载更新地址：http://www.mydrivers.com/tools/dir14/d5641.htm。

**MessengerShell：**很棒的MSN Messenger辅助程序，版本更新至2.0.0.164，增加批量删除表情功能，修复了自动运行的Bug。推荐下载更新地址：http://www.gzyb.net/mircocall/webpage/index.htm。

**编者按**：从这期开始，我们不再做大篇幅的作者访谈，而是更多关注整个群体，让更多人能参与进来，也让我们看看他们都在想些什么。每期一个话题，全面展示中国共享软件人的风貌，同时你也会从他们的对话中有所收获。

本期话题：

# 我的第一笔注册费

第一次收到注册费的时候我非常高兴，想想自己的付出终于得到了别人的肯定。至于用途嘛，已经没什么印象了，估计是拿去买菜了。

——“超级电脑伴侣”作者：农海斌

吃饭了。

——“小李加密”作者：李学飞

2000年12月13日零时收到来自上海一位陈姓用户的注册费，人民币1元，在注册中心的订单号为9337。当时想：呵呵，四位数的订单号，共享软件在中国才起步啊。第一笔钱直到2001年12月注册中心才给我汇来（过了一年累计总注册收入终于满100元了），然后被单位同事瓜分、买零食和请客吃掉了。

——“阿达自动定时关机器”作者：顾方

第一次收到注册费的时候觉得很不好意思，软件没做好，还得继续改，要不就对不起注册用户啦。其实还有一种想法，就是非常感谢中国共享软件注册中心为作者们所做的努力。第一笔注册费的用途嘛，交了拨号上网费，一家三口吃顿烧烤，没啦！

——“电子琴跳舞机”作者：陈为群

第一次收到注册费的时候很意外也很感动，然后给人家回了一封信。和我的伙伴褚瑞一起吃了顿牛肉面，然后大谈以后的共享之路。

——“按键精灵”作者：兄弟工作组之李玮

第一次收到注册费的时候，心理变化是这样的：感激→高兴→静思→无奈→努力→为了自己选择的路勇敢地走下去。第一笔注册费买了本《VB.net项目开发实践》。

——“中医方剂金典”作者：陈光辉

第一次收到注册费，说实话，高兴坏了，有一种成就感。之后迫不及待地将这份喜悦与朋友分享，并得到3个字“做下去！”可是最终这个名叫“AutoTv”的软件没能做下去，但它使我对中国的共享软件事业充满了信心。至于钱嘛，买了一本讲电脑故障的书，结果有了《电脑故障一查通》，哈哈……

——“电脑故障一查通”作者：庖新波

第一次收到注册费的时候很惊喜。第一笔注册费买了一套超级兔子魔法设置、申请了30元的PHP空间和一个域名，剩下的存入了牡丹卡。

——“多功能日历”作者：郭宇霆

第一次收到注册费时想：这个月发奖金啦，多加些班才行。第一笔注册费交给老婆买菜了。顺便跟老婆说：我加班是有道理的……

——“SPCAD音箱设计软件”作者：潘春华

“LY FTP Explorer”作者：

## 刘洋

大家好，我出生于80年代。除了Windows编程外，我还热衷于Linux系统及Linux下基于Kylix的GUI软件开发。我对Internet资源的运用和IT前沿科技非常感兴趣，不断地努力学习，希望能够赶上时代的步伐。2002年的时候，我参加了大学里开办的计算机协会，并做起了网络管理员的工作，在那里，我可以和同学们交流学习电脑的心得，共同进步。后来，我开发的“LY FTP Explorer”软件获得了2003年第七届广东省“挑战杯”大学生课外学术科技竞赛二等奖、2003年广州大学毕业论文创新一等奖。现在我仍在努力地改进这个程序，希望能做得更好。

“易忘收碟”作者：

## 芋头软件工作室

说到开发的历程，我已经记不起第一次编程时的感受了，好像当时对充满病毒而且难得一用的“286”并不觉得很亲切。真正和电脑形影不离并充分利用它是在工作几年之后的事了。那时单位里有一台惠普工作站，装的是Unix操作系统，感觉干起活来非常舒畅。“易忘收碟”这款软件的界面和功能花费了我不少精力，以期用户能更方便地浏览所有收录的信息。我目前在家做全职开发，因为像我这样一个精力不是十分旺盛的人，很难做到一心二用。我的机器比较老，配置低，经常在耳边轰轰喘气。不过在软件开发的最初阶段，它倒是陪我渡过了很多个不眠之夜。

为了能得到更好的演示效果，许多人已经不满足于在幻灯片中插入精彩的图像了，他们将更多的精力投入到时尚动画及多媒体播放上。为了帮助大家在幻灯片中合理运用这些效果，本文将详细介绍几种常见的PowerPoint动画及多媒体处理技巧。

# 演示幻灯动起来

## ——PowerPoint动画及多媒体处理技巧

■北京 杨特

## 一、实现滚动字幕效果

大家看电影的时候都见过最后的演职员表吧？怎么实现那种字幕由下向上滚动的效果呢？很简单，只需下面3个步骤。

1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件，再选择“只有标题”的版式，并在标题文本框中输入文字（图1）。

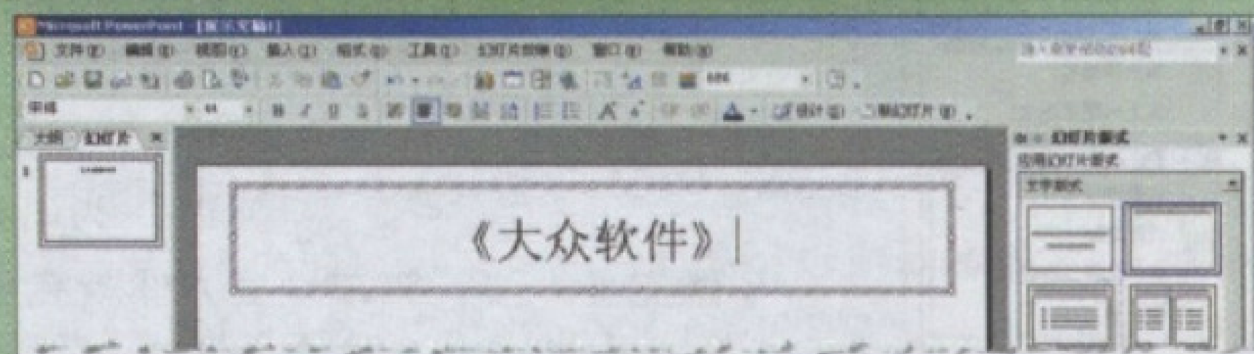


图1

2.把鼠标箭头放在文本框边缘处，当出现可移动标志时，按住左键将其拖到幻灯片居中位置。再利用文本框四周的控制点进行调整，使其宽度及高度略小于幻灯片（图2）。

3.用鼠标选定此文本框，然后选择菜单“幻灯片放映”→“自定义动画”打开相应的任务窗格，按“添加效果”按钮，选择“进入”→“其他效果”，在打开的“添加进入效果”窗口中选择“华丽型”分类中的“字幕式”（可在任务窗格中调整滚动速度），单击“确定”按钮，这样就完成滚动字幕的效果设计了（图3）。

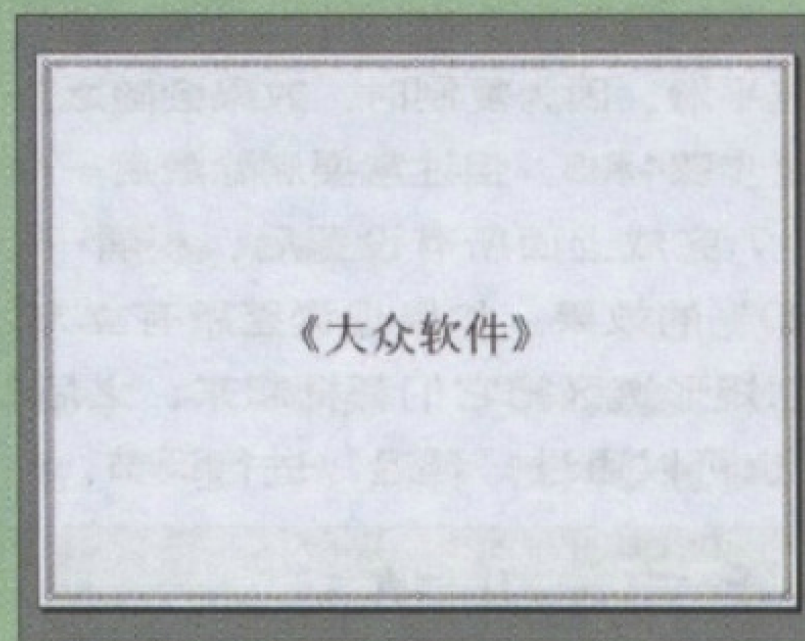
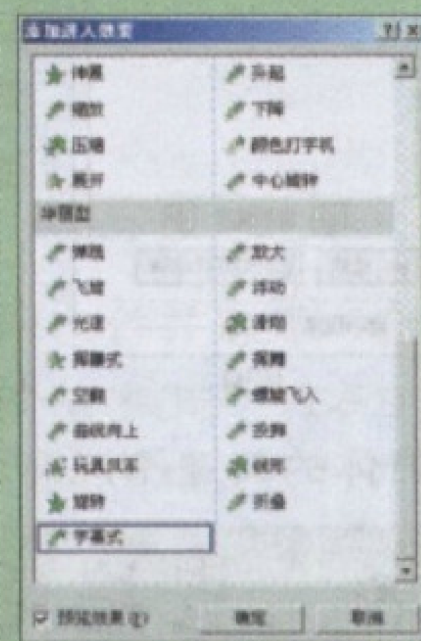


图2


图3

## 二、文字下落反弹效果

就是指文字逐个下落并反弹几下后稳定在指定位置的效果。

1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件并选择“只有标题”的版式；然后在标题文本框中输入文字，注意输入的文字字号要大些，笔者建议尽量选择笔画较粗的字体（如黑体），这样效果会更好。

2.还是打开“自定义动画”任务窗格，然后单击“添加效果”按钮，选择“进入”→“其他效果”，选择“华丽型”分类中的“挥舞”效果，单击“确定”按钮即可。

3.倘若希望文字能按照自己指定的路线下落反弹，那么大家也可以为文字设置动作路径，不过这种效果只能针对整个文本框。首先选定文本框，单击“添加效果”按钮，选择“动作路径”→“绘制自定义路径”→“自由曲线”。

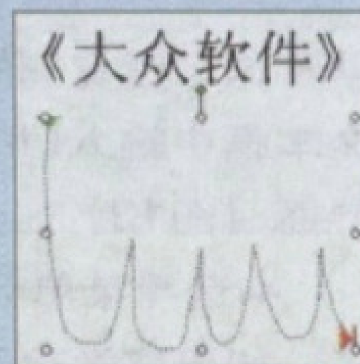


图4

4.选择后鼠标指针变成笔形，这时只要在幻灯片中画出下落反弹的曲线即可。绘制完的路径可以用

控制点调整大小、移动位置，旋转方向等等。无论怎么编辑，文字都会从起点（绿色箭头）沿路径运动到终点（红色箭头）结束（图4）。

## 三、立方体翻转动画

这种动画效果其实就是让一个立方体可以自由地翻转，具体做法是在同一位置重叠放置几个按照一定方向转动不同角度的立方体，然后让第一个立方体显示后自动消失，依次排列在后面的每个立方体在前一立方体消失后立即显示出来，然后再自行消失，整个过程连续起来就实现了立方体连续翻转的动画特效，下面就是具体的实现步骤：

1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件，然后选择“空白”版式；选择“视图”→“工具栏”→“绘图”打开绘图工具栏，再选择“自选图形”→“基本形状”，单击其中的“立方体”（图5），然后在幻灯片中框出立方体的大小（图6：黄色控制点用于调整立方体形状）。打开“自定义动画”任务窗格，按“添加效果”按钮，选择“退出”→“消失”。

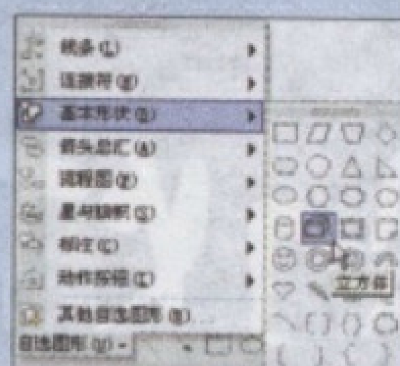


图5

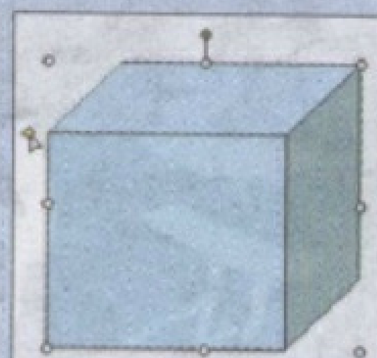


图6

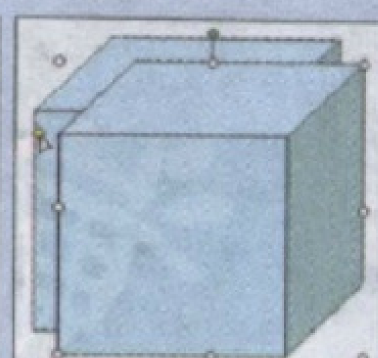


图7

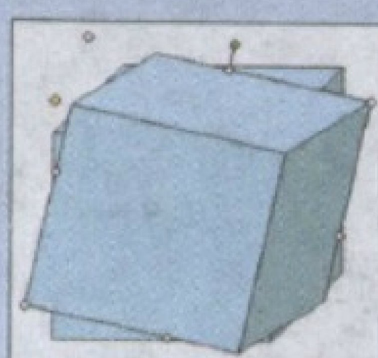


图8

2.用右键单击此立方体，然后在弹出菜单中选择“复制”，再用右键单击空白处，在弹出菜单中选择“粘贴”，这样我们就能得到此立方体的复制品（图7）。

3.用鼠标左键按住第二个立方体并移动它，直到其与第一个立方体完全重合，再用鼠标左键按住拖动第二个立方体上方的绿色旋转控制点，将第二个立方体顺时针旋转一个小小的角度（图8）。

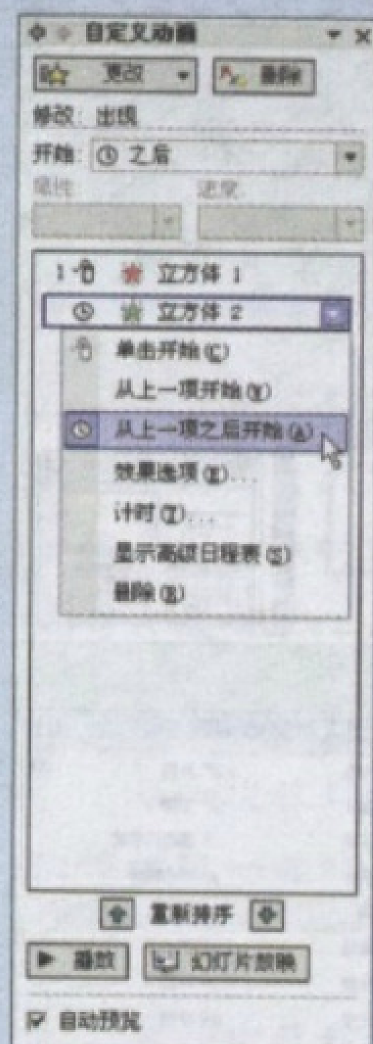


图9

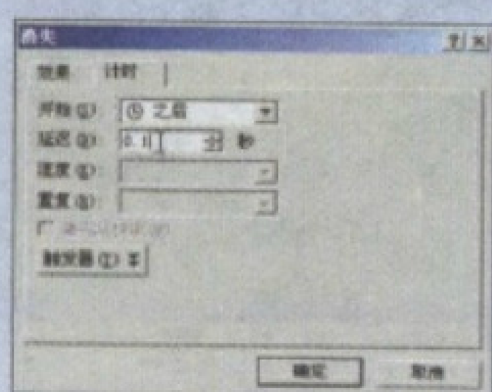


图10

4.下面为第二个立方体设置动画效果，先选择此立方体，然后打开“自定义动画”任务窗格，在“添加效果”按钮菜单中选择“进入”→“出现”，之后再次在此菜单中选择“退出”→“消失”。

5.下面来设置第二个立方体的两个效果：在效果列表中打开“出现”效果的下拉菜单，选择“从上一项之后开始”（图9）；在“消失”的下拉菜单中也选择“从上一项之后开始”，然后再选择“计时”，在弹出窗口中设置“延迟”为0.1秒（图10）。

6.做完上一步，第二块立方体就完全设置好了，下面不断重复步骤2和3，每次复制的立方体都沿着顺时针方向多旋转一个小角度，直至新复制的立方体与第一个立方体相差90°为止。复制的立方体越多，滚动的效果就越平滑。因为复制时，效果会随之复制，所以第二个之后的立方体不必重复步骤4和5，但注意要删除最后一个立方体的“消失”效果（图11）。

7.完成上面所有设置后，观看一下幻灯片，便会看到立方体连续旋转90°的效果。如果想调整所有立方体的大小、形状及位置，可以用鼠标划矩形选区把它们都框起来，之后就可以做调整了，当然，如果对立方体的转速不满意，也可以通过“延迟”进行调节。

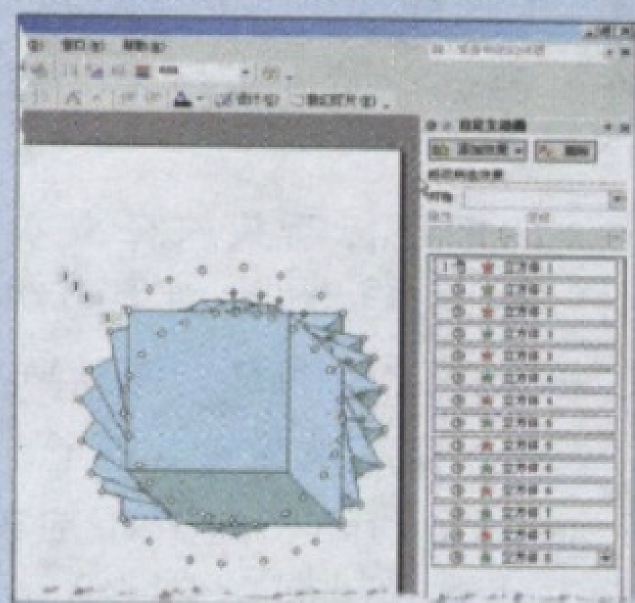


图11

## 四、直接播放Flash动画

1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件；选择菜单“视图”→“工具栏”→“控件工具箱”（图12）。

2.单击“控件工具箱”窗口中的“其他控件”按钮，打开ActiveX控件列表。选择其中的“Shockwave Flash Object”项，随后鼠标指针变成“十”字形，下面就可以在幻灯片上框出用于播放Flash动画的区域了。

3.右键单击刚刚建立的Flash动画区域，在弹出菜单中选择“属性”。随后弹出“属性”窗口，选择其中的“自定义”项并单击这一栏右侧的按钮打开“属性页”窗口，在“影片URL”文本框中输入Flash动画文件的完整路径，单击“确定”返回主界面（图13）。

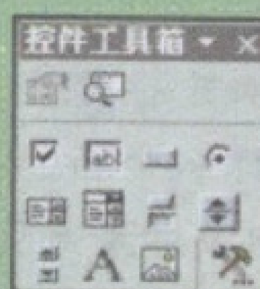



图12

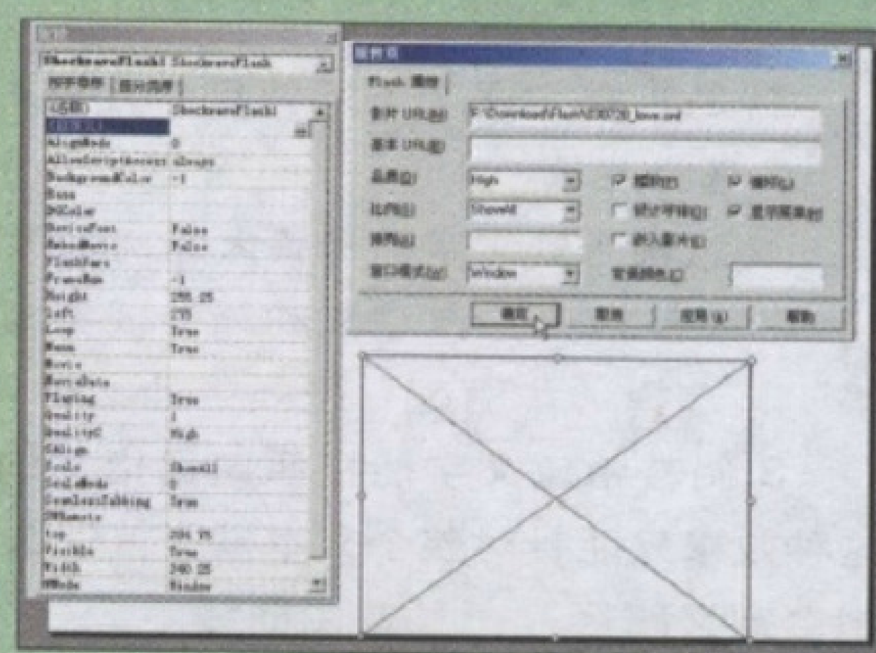


图13

4.选择菜单“幻灯片放映”→“观看放映”，你就能看到播放Flash的效果了。如果感觉动画尺寸不合适，可以返回编辑状态，利用Flash动画周围的控制点调整大小。也可以随意移动其位置。

# 五、直接播放视频

这是将视频文件插入幻灯片最简单、最直接的方法，插入后界面中只提供最基本的暂停和播放功能。这种方法对于初级用户非常适合，简单实用。

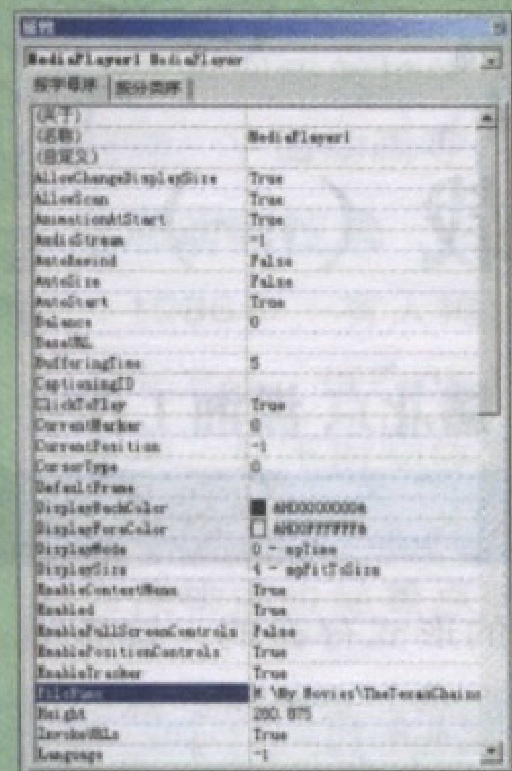
1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件；选择菜单“插入”→“影片和声音”→“文件中的影片”，选择需要插入的视频文件。

2.PowerPoint支持的视频格式主要包括AVI和MPEG，只要电脑里安装了播放所需的解码器，它也可以播放MPEG4格式的AVI文件。

3.选择好文件“确定”后弹出提示框，询问是否默认为自动播放，选“是”即可。在放映幻灯的过程中，只要用鼠标单击视频画面就可以控制视频的播放和暂停。

# 六、通过控件播放视频


图14


图15

这种方法是将视频文件作为控件插入到幻灯片中，下面讲解的是作为“Windows Media Player”控件插入的情况，这样播放区域中具备较完整的媒体播放器窗口，可实现对视频文件的复杂控制。具体步骤如下：

1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件；选择菜单“视图”→“工具栏”→“控件工具箱”。

2.单击“控件工具箱”窗口中的“其他控件”按钮，打开ActiveX控件列表。选择其中的“Windows Media Player”项，随后鼠标指针变成“十”字形，下面就可以在幻灯片上框出播放视频窗口的大小了（图14）。

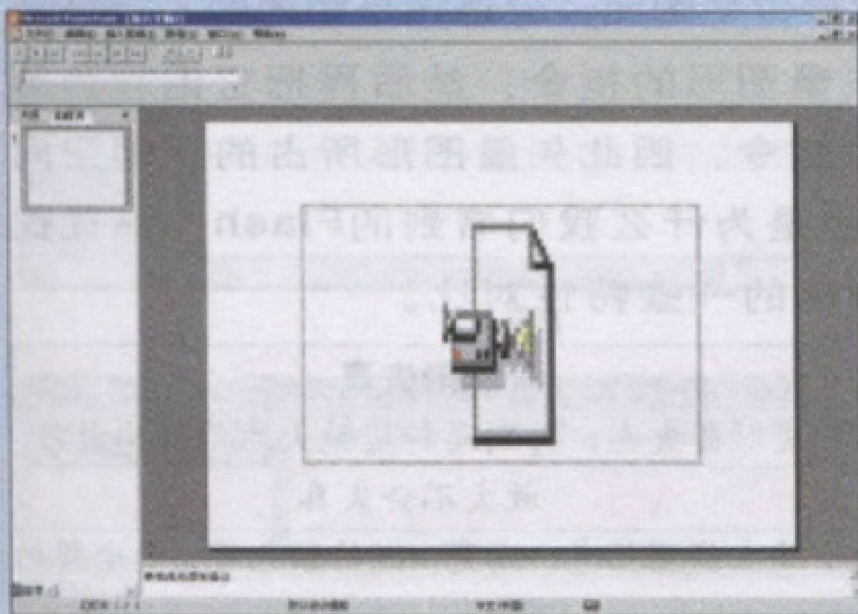
3.大家可以看到，整个播放区域具备完整的Windows Media Player控制功能。用鼠标右键单击该界面，在弹出菜单中选择“属性”，打开属性设置窗口。

4.选择“自定义”项右侧的按钮，在打开窗口中可以设置播放器属性。找到“FileName”项，在其后的文本框里输入视频文件的完整路径。这样我们就可以在播放区域里播放并控制该视频了（图15）。

5.为了让插入的视频更好地与幻灯片结合在一起，我们还可以进一步设置播放窗口。如果想让窗口自动适应视频尺寸，可把“AutoSize”项设为“True”；如果不想自动播放，还可将“AutoStart”项设为“False”；要显示视频信息，就将“ShowDisplay”设置为“True”；想显示状态栏就将“ShowStatusBar”设为“True”，还有很多设置项，大家可以自己摸索。

# 七、通过对象播放视频电影

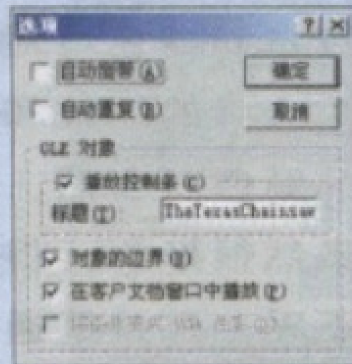
这种方法是将视频文件作为对象插入到幻灯片中然后再播放，实现步骤为：


图16

1.选择菜单“文件”→“新建”，创建一个新的幻灯片文件并选择“空白”版式；选择菜单“插入”→“对象”，在弹出窗口的“对象类型”列表中选择“视频剪辑”，单击“确定”按钮进入视频设置窗口（图16）。

2.选择菜单“插入剪辑”→“1Video for Windows”，指定要插入的视频文件，可以是普通的AVI文件，也可以是MPEG4编码的AVI。

3.选择菜单“编辑”→“选项”，打开选项设置对话框（图17），在这里可设置是否循环播放、是否播放结束后倒带等，设置完后单击“确定”返回主窗口。


图17

4.拖动时间滑块到你所希望的起始位置，然后单击“开始选择”按钮，再拖动滑块至结束位置并单击“结束选择”按钮，从而达到随意播放视频任何部分的目的。

5.用鼠标单击设置界面的空白区域就可以退出视频设置窗口，放映幻灯片时，只要单击播放区域就可以开始播放，开始以后会出现最基本的播放控制键和时间条。

**编者按：** 实际上PowerPoint具备很强大的媒体处理能力，也包含了很多动画效果，但这些功能往往被很多用户所忽视。这篇文章所介绍的相关内容也只是冰山一角，希望在这方面有使用心得的读者积极为我们投稿，提出你自己的多媒体处理或动画制作解决方案，投稿信箱：iCat@popsoft.com.cn。

Flash动画最初作为一种专门为网页而设计的文件格式，由Macromedia公司推出，如今不仅在这个领域中蓬勃发展，还成为动画行业的主要部分而独立出来，更因为其出色的互动性而前景无限广阔。Flash MX作为Flash动画的官方制作工具受到无数动画爱好者的热爱，尽管前不久该公司推出了最新的Flash MX 2004，不过现在还不够普及，而且对于初中级用户而言，Flash MX更容易上手。从本期开始我们将全力打造一部简单实用的Flash MX系列教程，定位与刚刚结束的Photoshop连载很类似，而且我们会加入更多吸引人的实例，助你快速成为Flash高手。由于该教程面向初中级用户，所以即使你不具备绘画功底，也可以顺利完成我们的实例。按照惯例，第一期还是从基础讲起，尽管这部分内容多少有点枯燥，但相信对以后的学习会有很大帮助。另外，除了基础知识的讲解外，我们还会带你完成两个简单的动画效果。

# 一切从零开始

## ——Flash MX动画制作系列连载（一）

■北京 潇湘工作室

## 一、几个比较重要的概念

### 1.位图和矢量图

在计算机中，图像信息是以数字方式来记录和保存的，而图像类型又分两种截然不同的形式，即位图和矢量图，前者常被称为图像，而后者则常被称为图形。

位图是指在空间和亮度上已经离散化了的图像，它由像素组成，若将位图比喻为一个阅兵时的方阵，则像素点可视为方阵中的士兵，而像素点的位置和颜色可对应于方阵中士兵的站位和所穿衣服的颜色（当然，这个比喻虽然很形象，但也有一点不妥，那就是通常士兵的衣服都是一个颜色），位图具有固定的分辨率。

矢量图是一种抽象化的图形，是对图像依据某个标准进行分析而产生的结果，它不直接描述图像上的每一点，而是描述产生这些点的过程和方法。矢量图是以一组指令的形式存在的，这些指令描述一幅图形中所包含的直线、弧线、矩形、圆形等的大小和颜色，当然，更复杂一点的指令可以描述图形中的曲面、光照、材质等效果。

打个比方，有一张坐标纸，位图相当于在坐标纸上直接画出每个点，而矢量图则只是写出每个点相对于原点所处的位置和色彩值。位图的点从一开始就被固定死了，因而放大坐标纸后每个点的新位置都是通过软件的插值运算“估计”出来的，整幅图会失真，而矢量图不同，它会在坐标纸放大时，根据每个点和原点的相对位置关系重新计算新的位置，因而不会失真。当然，矢量图关于每个点的计算不是那么简单，因为矢量图的基本单位是图元，但道理是相同的。

在计算机上显示一幅矢量图形时，首先要解释矢量图形的指令，然后再把它们转为屏幕上显示的形状和颜色，由于矢量图形存储的是图形指令，因此矢量图形所占的存储空间很小，使用Flash MX绘制的图像是基于矢量的，这也是为什么我们看到的Flash作品往往文件尺寸很小的原因。下表中列出了有关位图和矢量图的一些特性对比。

| 对比项目 | 记录信息 | 显示过程 | 处理方式 | 变形失真 |
|---|---|---|---|---|
| 位图 | 记录图像信息 | 按像素进行 | 对像素块或图像块进行处理 | 变形会失真，特别是斜边放大后的阶梯效应 |
| 矢量图 | 产生图像的信息 | 按图元顺序 | 以图元为单位进行处理 | 放大不会失真 |

表注：图元是矢量图的记录单元，例如一条直线的图元是直线的两个端点位置信息、线宽、线的颜色等，一个圆的图元为圆心、半径长、圆周线宽等。

### 2.场景与帧

Flash中的场景（Scene）就像电影里的分镜头一样，是在复杂的Flash动画中几个相互联系但性质不一样的镜头。我们知道，任何一部电影都不是使用一个长镜头来完成的，因为这样不符合人的视觉习惯及作品的感染力，同样，复杂的动画需要由多个场景来组成，Flash通过场景的切换来实现与影视作品一样的分镜头效果。帧是动画制作过程中一个最为重要的概念，因为动画是利用人视觉上的停顿现象实现的，我们可以把帧看作动画中的一个暂停的镜头。

### 3.分辨率

分辨率是衡量图像细节表现能力的一个尺度。Flash中分辨率的设置决定了动画最后显示的

区域大小，比如，用户显示器的分辨率是1024×768，若用户将播放动画的分辨率设为512×384，则动画的显示区域仅为显示器可视面积的1/4，若将播放场景的分辨率设为1024×768，则动画将全屏播放。

## 二、动画的原理

所谓动画，就是利用人类视觉滞留的特性，快速播放一系列静态图像，使视觉产生动态的感觉。科学证明，一般人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失，利用这一原理，当一幅画在人的视觉中还没消失前就播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅视觉变化的感觉。因此，电影采用每秒24幅画面的速度拍摄、播放，电视采用每秒25幅（PAL制）或30幅（NSTC制）画面的速度拍摄、播放。标准的动画播放速度是每秒24～30幅，这意味着要做一个栩栩如生的动画，每秒需要24～30张赛璐珞片（对电影胶片的行业内称呼，赛璐珞即用于制造胶片的一种塑料），但一些动画大师发现，即使每秒18幅的动画也有不错的表现。从制作技术和手段看，动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机制作为主的电脑动画。Flash中使用帧频（f/s，代表每秒钟播放的帧数）的概念进行动画播放，默认为12f/s。

## 三、常见动画关键技术

### 1.关键帧插值技术

传统的动画制作，往往是动画师先画出原画，然后再由助理动画设计师和美术人员绘制角色动作的中间连接画，这样既费时又费力，利用电脑技术，只要将原画作为关键帧的画面，然后再利用电脑即可自动将中间的连接画模拟出来。这就需要利用关键帧插值技术。关键帧插值技术常用于轨迹的控制、平面动画等，Flash中与此对应的是形状渐变动画。

### 2.变形动画技术

1986年，有人提出了一种与物体表示无关的、非常实用的变形方法，既Free-Form Deformation，简称FFD。在这种方法中，并不对物体直接进行变形，而是把要变形的物体嵌入到点阵空间中，然后对物体所嵌入的点阵空间进行变形，从而使物体也随着点阵变形。FFD方法的本质是让物体与网格的节点密切相连，一旦网格节点被移动，与之关联的物体点也就被移动了。变形动画技术常用于色彩、纹理动画、动画特技和图像变形等，Flash中与之对应的是运动渐变动画。

### 3.过程动画

有些角色自身的运动反映了自然法则或内在规律，根据这种法则或规律控制运动的方法称为过程动画，如粒子系统、L系统、物理的动力学模型、流水模型以及行为动画等。过程动画技术常用于动物、人体、机械等的运动，云、雾、雨、雪、瀑布、火焰等自然景物（粒子系统），动物群的群体运动模型（行为动画），植物、树木、花朵的形态和生长（L系统）。大家熟悉3D动画制作软件3D Max对过程动画的表现就很专业。这里需要特别说明一下，Flash MX是一个2D的动画制作软件。

## 四、Flash MX界面

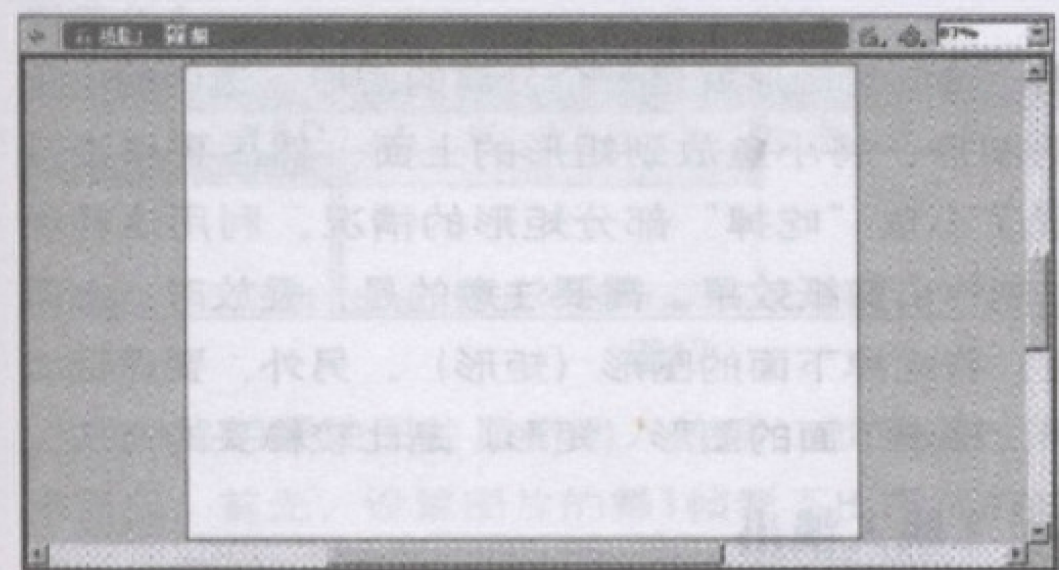


图1

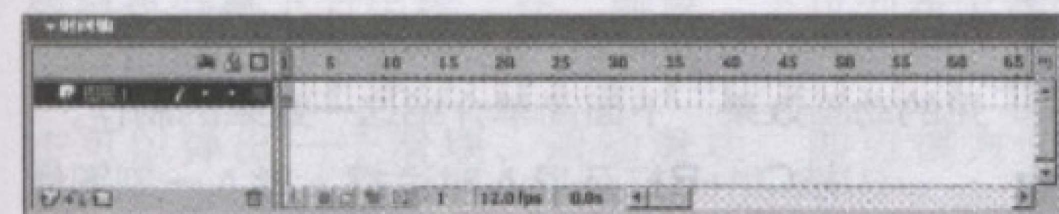


图2

Flash MX的界面主要由工具箱、各种面板、时间轴、舞台组成。动画场景中出现的内容是在舞台（图1）上绘制的，所谓“舞台”也就是动画的编辑区域。时间轴用于组织动画各帧的内容，并可控制动画各帧的显示内容，还可显示动画播放的速率等信息。Flash主要有多帧动画、变形渐变动画和动作渐变动画3种，对动画的设置主要在时间轴中进行，时间轴默认位于工具箱正下方（图2）。时间轴分为两部分，左边为层控制区，用于对动画作品中的层进行控制，右边为时间线控制区，用于对动画作品的播放进行控制。其中每个白色或灰色的竖条，都表示1帧。浅灰色竖条起到刻度的作用，5、10、15等5的整倍数的帧都用这种颜色显示。

工具箱默认位于界面左侧，利用其中的工具，可在场景上绘制出动画各帧、各层的内容，并对它们进行编辑和修改；也可以利用这些工具对导入的图形进行编辑操作，有的工具则只对动画的制作起辅助作用。

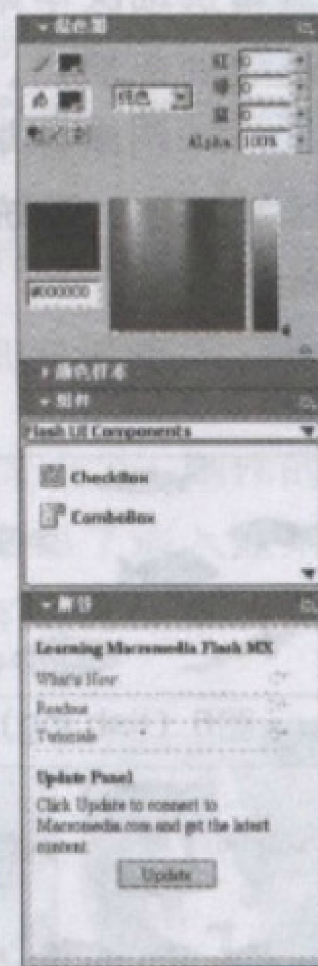


图3

面板中包含了最常用的编辑动画的工具及命令，主要用于设置绘制对象的属性和动作（图3）。工具箱根据其功能分为3个区：工具区、颜色控制区和选项区，工具箱工具的简单说明如下（图4）。

箭头工具：选择和移动舞台上的对象、缩放对象或旋转倾斜对象。
节点工具：移动节点和控制节点句柄。
直线工具：在舞台上绘制各种不同粗细、形状的直线。
套索工具：在舞台上创建选区，普通的“抠图”工作可用它实现。
钢笔工具：创建Bezier（贝济埃）曲线。
文本工具A：在舞台上输入文字。


图4

圆形工具○：在舞台上画椭圆或圆。
方形工具□：在舞台上画矩形或正方形。
铅笔工具：一般用于画任意形状的线条，若用于画封闭的图形，则封闭图形会自动规整化。
笔刷工具：涂色，绘制任意形状色块的矢量图。
墨水瓶工具：填充线或图形边框的颜色。
颜料桶工具：填充图形的内部颜色，有时也称之为油漆桶工具。
滴管工具：拾取舞台上对象某一点的颜色。
橡皮擦工具：擦除舞台上的对象。
任意变形工具：对包括分离对象在内的对象进行变形操作。
填充变形工具：调整填充的线性渐变和辐射渐变效果。
手形工具：移动舞台位置，以利于观察和编辑对象。
放大镜：改变舞台上编辑窗口的显示比例。

这些工具的使用都比较简单，每种工具都有相应的选项区（工具箱的最下方），可调整参数。

## 五、常见的一些Flash操作

### 1.分离与组合

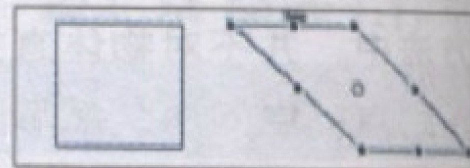
组合和分离是Flash中经常要用到的两个操作。之所以要组合图形，是因为我们有时要同时对几个对象进行位置、角度的调整，而又不想破坏它们彼此之间的相对状态。按住Ctrl键选择多个要组合的对象后，按Ctrl+G键即可组合。双击组合对象，可进入编辑状态。当然，组合好的对象也可分离，首先选中要分离的对象，然后按Ctrl+B键即可分离对象。

### 2.重叠与交割

重叠与交割是Flash使用中两个比较重要的概念。将两个分离的对象叠放到一起后，再将其中的一个移走，就会出现其中的一个被另一个“吃掉”的现象。在实例1中我们将利用这一特点，制作出剪纸效果。

### 3.整形与变形

变形指物体整体形状的变化，如尺寸的缩放、旋转和翻转等，右键单击需要变形的对象，在弹出菜单中，Flash提供了任意变形、扭曲、封套、缩放、旋转与倾斜等方法，读者可使用工具箱中的矩形工具、椭圆工具等，在舞台上绘制任意图形，然后右击图形，选择其中的变形命令进行操作，自己体会。如图5所示，我们可以利用“旋转与倾斜”命令左右拖动图形，把左图的正方形变形为右边的菱形。整形指的是对物体细节的修饰，如对线条的整形，对图形轮廓的整形等。


图5

## 六、实例制作

### 1.剪纸效果

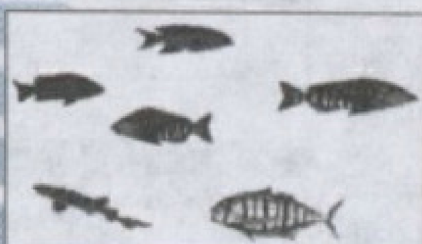
在本例中，我们将利用工具箱中的工具，快速实现剪纸效果，以此来练习掌握工具的使用技巧。操作步骤如下：

(1)按Ctrl+R键打开导入对话框，导入如图6所示的图像到舞台上，单击选中图像，按Ctrl+B键分离图像（图7）。

(2)按Esc键取消选定。单击工具箱中的套索工具，并在工具箱选项区中单击魔术棒按钮（魔术棒工具可用来选择大片连续的色块）。

(3)用鼠标单击分离图像的白色区域（位置要在导入图像的区域内），系统将自动选择图像中相连的白色区域。按Del键删除该区域。

(4)选择矩形工具□，在舞台中拖动，绘制一个填充矩形（图8），比鱼的图像稍大些即可。


图6（fish.jpg）

(5)选择箭头工具，按住Shift键单击分离的小鱼，将小鱼全部选中，将它们拖动到矩形上，然后拖走矩形，此时会在矩形中出现剪纸现象（图9）。

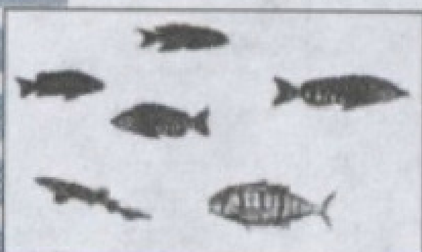
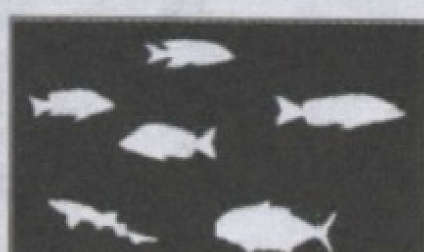

图7


图8


图9

在这里，绘制的矩形就是一个分离的图形，选中的小鱼也是分离的图形，将小鱼放到矩形的上面，然后再移走矩形，就出现了小鱼“吃掉”部分矩形的情况。利用这种现象，就可以制作出剪纸效果。需要注意的是，叠放时，上面的图形（鱼）将吃掉下面的图形（矩形）。另外，要保证出现剪纸效果，移走下面的图形（矩形）是比较稳妥的方法。


图10（5.jpg）

### 2.淡入淡出

下面我们通过一个简单的例子，来体会一下Flash动画的制作过程。淡入淡出效果是网上最为常见的动画效果，下面简单介绍这一效果的制作。


图11

(1)按Ctrl+R打开导入对话框，导入一副图像到舞台中央（图10），按F11键打开库面板，可以看出，刚才导入的图像在面板中（图11）。

(2)单击选中舞台上的图像，图像四周出现表示选中的框线（图12），按F8键打开“转换为元件”对话框（图13）。


图12

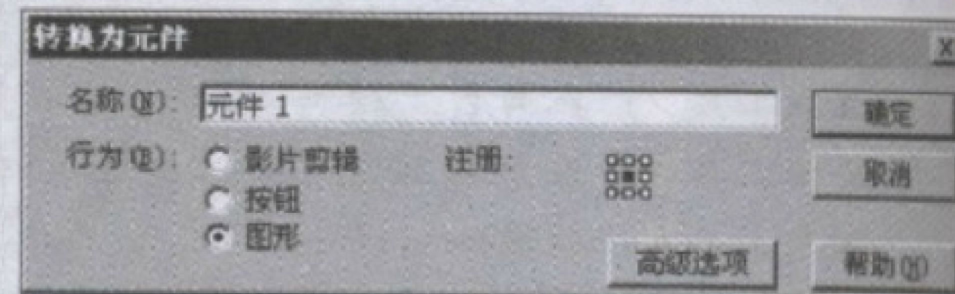


图13

"转换为元件"对话框用于将所选中的对象转换为元件。Flash提供了3类元件：影片剪辑、按钮和图形。它们都有相对独立的编辑区和播放时间。

电影剪辑：即动画片段，也可以是单帧动画，可在内部集成声音和按钮。

按钮符号：在交互作品中起到激发某一事件的作用。

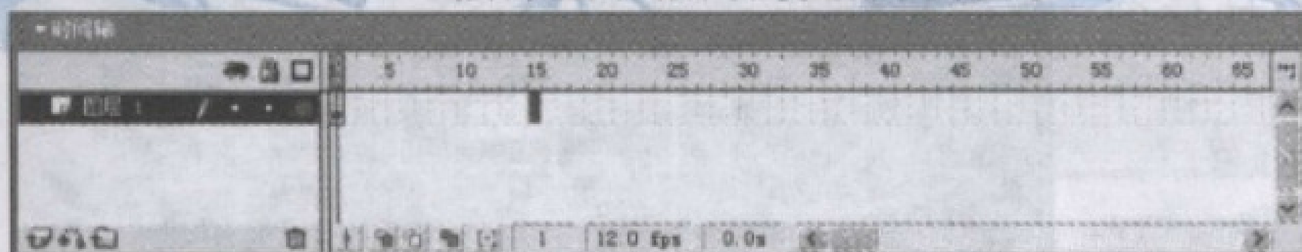
图形：可以是单幅的矢量图形，也可以是位图图像、动画等。

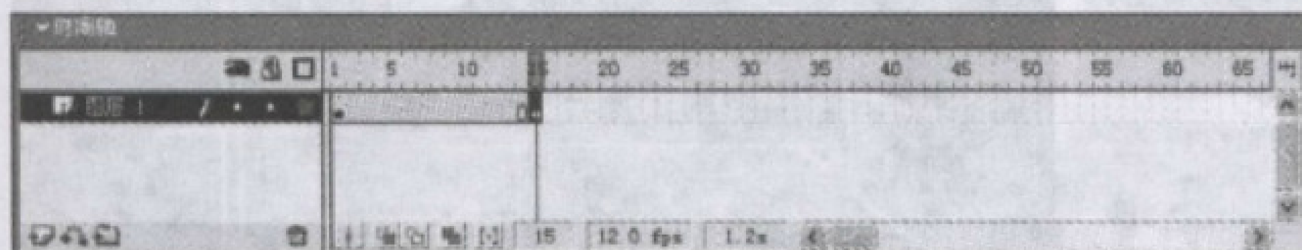
按钮与图形、电影剪辑是有根本区别的，而图形和电影剪辑都作为动画时，其区别就比较微妙了。其实，它们的区别在于对这两种符号的引用上，当引用图形动画到比图形动画帧数少的帧范围时，是不会全部放映图形动画的；而动画片段则不然，即使引用动画片段的帧数只有1帧，也可以在该帧中将动画完整放映。

(3)这里选择"图形"单选按钮，并用默认的名字，按"确定"按钮回到舞台。现在的图片已经转换为图形元件了（图14）。

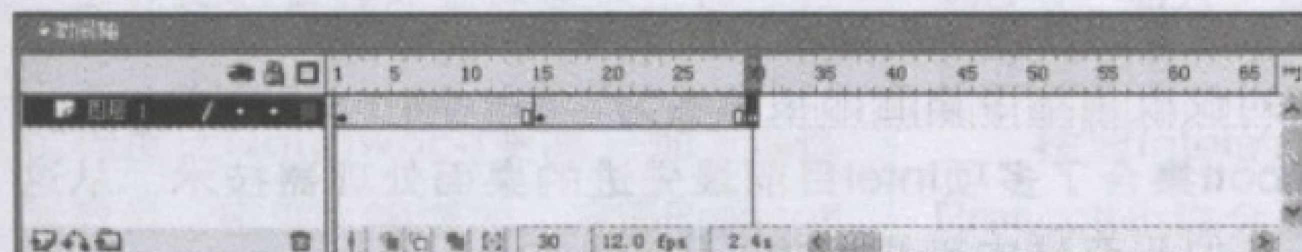

图14

(4)单击时间轴的第15帧（图15），该位置出现一个蓝色的竖条，表示选中状态。按快捷键F6（图16），设置第15帧为关键帧，而且1～15帧都显示相同的图形元件1。

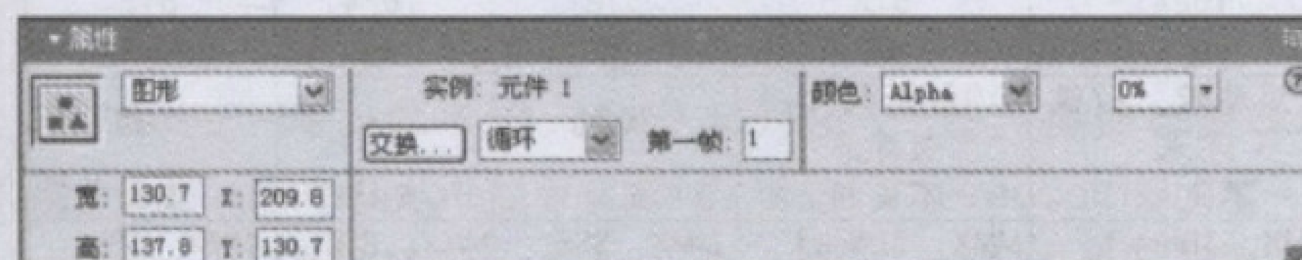

图15


图16

(5)在时间轴面板中单击第30帧处，再按快捷键F6，设置此帧为关键帧（图17）。这样，在15～30帧都显示相同的图形元件1。

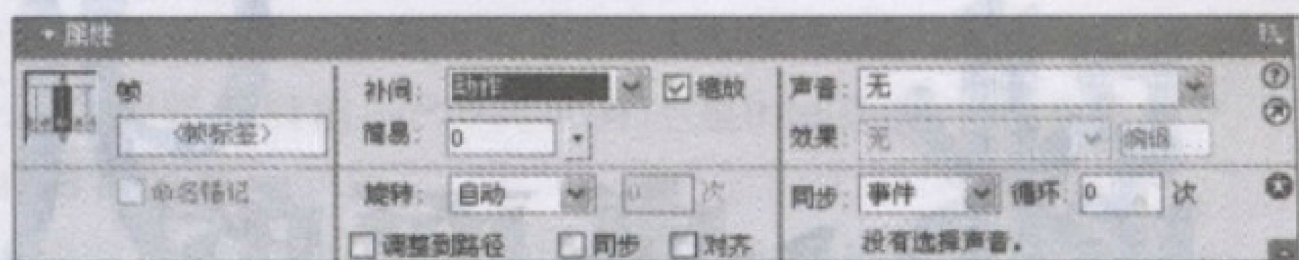

图17

(6)我们要使图片显示淡入效果，就要通过设置其透明度来完成。首先，设置图片的第1帧看不出图片的显示。单击时间轴的第1帧，并单击舞台上的元件1选中它，相应的属性面板将在屏幕下方出现，在"颜色"下拉列表中选择Alpha，在右边的输入框中输入0%（输入框右边有一个小下拉箭头，单击可以弹出一个滑块，滑动滑块，即可很方便地修改透明度），如图18所示。

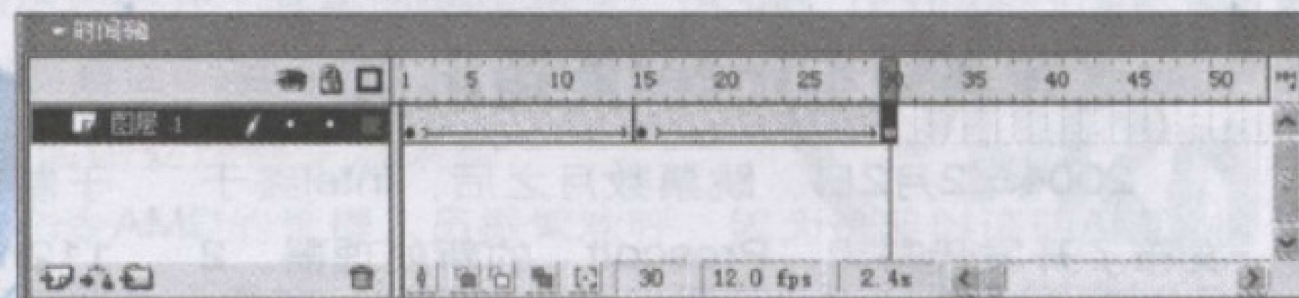

图18

(7)下面要设置最后一帧也就是第30帧也不显示图片，使其具有淡出效果。单击时间轴的第30帧，并单击舞台上的元件，用同样方法设置透明度为0%。

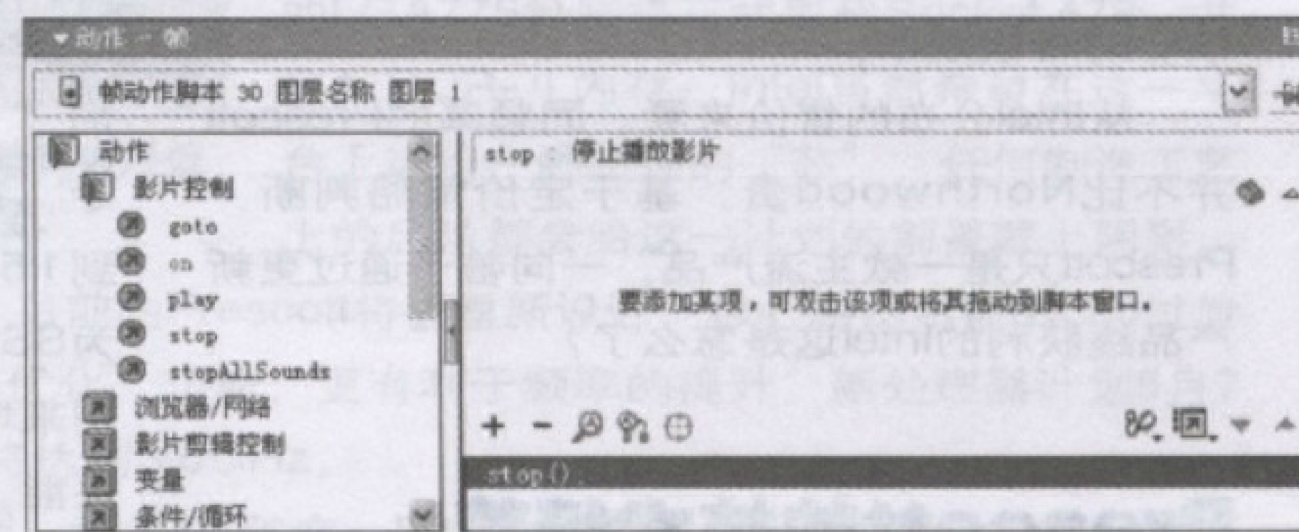
(8)现在要设置图片的变化为单击时间轴1～14帧中的任意一帧，在属性面板中，设置补间为"运动"（图19），表示从1～15帧（关键帧）自动进行图片淡入的过渡变化，15帧显示最为清晰。


图19

(9)单击时间轴15～29帧中的任意一帧，用同样方法在属性面板中设置渐变效果为"运动"。这表示在15～30帧之间，自动进行图片的淡出过渡变化。设置完成，可看到时间轴中的帧块有箭头连接，表示渐变设置成功（图20）。


图20

(10)Flash中，如果不在最后一帧做限制，那么，默认将返回第1帧播放。我们这里只要一次淡入淡出效果，所以希望播放在最后一帧（完全淡出后）就停止，这需要利用Flash的动作功能。单击时间轴的第30帧（也就是最后一帧），并按F9键打开动作面板（该面板默认位于舞台下方）。在动作面板的左边，依次单击"动作"→"影片控制"，出现影片控制的动作列表，双击Stop动作，便为该帧添加了一条Stop语句（图21）。这样，当动画播放到该帧处就停止，不再永无休止地播放。


图21

(11)简单的淡入淡出效果显得有点单调，我们还可以设置图形有位置和大小的变化。单击时间轴的第1帧，在舞台中，将元件1对象移到舞台位置的左上角，右键单击该元件，从出现的快捷菜单中选择"缩放"命令。元件周围会出现控制柄，拖动即可改变其大小。然后再适当调整位置，将它放到靠近左上角的地方（图22）。

(12)与上述步骤类似，把时间轴第30帧处的舞台对象移到舞台的右下角并适当放小。这样就实现图片的飞入飞出效果，而且同时带有淡入淡出效果。

(13)这样，一个简单的Flash小动画就制作完成了，制作的效果可以按Ctrl+F2在Flash中预览。图23中给出了淡入效果中图片透明度的变化（由于篇幅所限，没有给出位置的变化），最后不要忘记保存文件。P

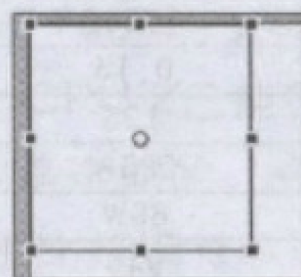

图22


图23

# 跳上桌面的90纳米工艺小白鼠

## Intel Prescott处理器评测

■晶合实验室 小虫

### 这东西只有Intel能造出来……

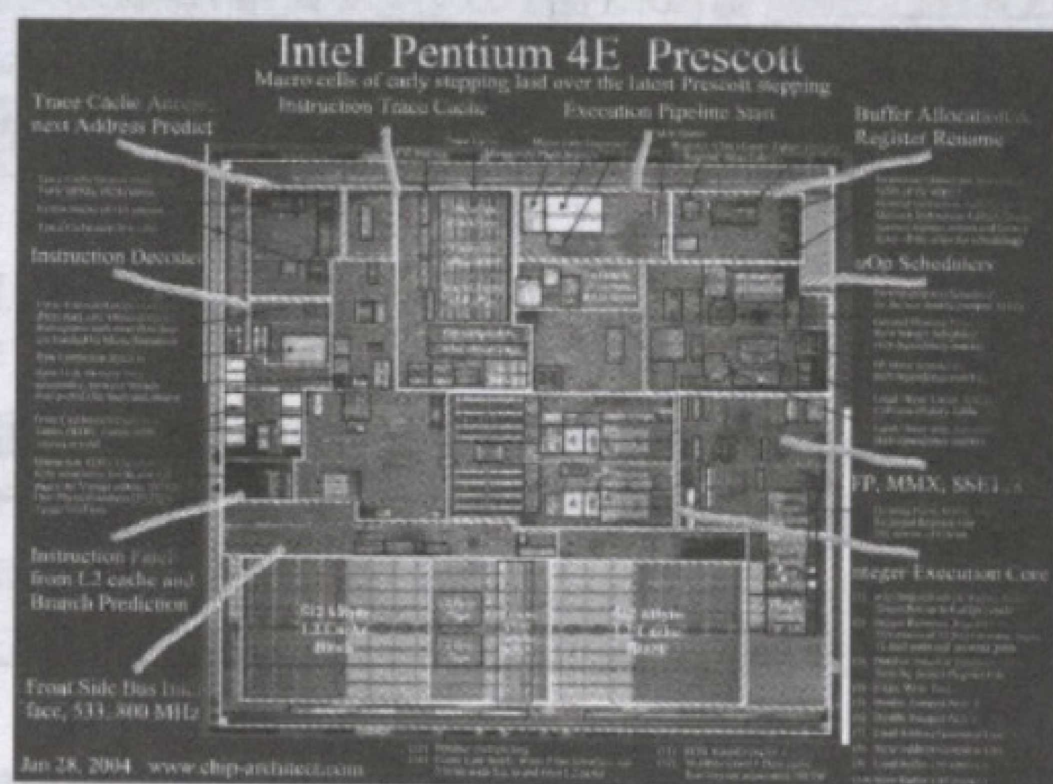
2004年2月2日，跳票数月之后，Intel终于发布了开发代号为“Prescott”的新处理器。2月12日，Prescott已开始在日本秋叶原市场上架销售。出乎人们意料的是，这款曾被寄予厚望的处理器依旧被命名为Pentium 4，而非预想中的“Pentium 5”。Intel本次发布的新品共有6款，包括频率为2.8、3.0、3.2和3.4GHz的Prescott P4，3.4GHz的Northwood核心P4，以及3.4GHz的P4至尊版（P4XE）。Prescott被Intel正式命名为P4“E”系列，不过目前P4 3.4E暂时没有量产，而P4 3.4C则将是Northwood核心的终极频率。

从Intel公布的售价来看，同频率的Prescott并不比Northwood贵，基于定价策略判断，Prescott只是一款主流产品。一向善于通过更新产品线获利的Intel这是怎么了？

### Prescott的技术细节

Prescott采用0.09μm制造工艺，采用“应变硅”、新型低k介质材料和高性能低功耗晶体管，并实现了7层高速铜互连（Northwood为6层），这些都是目前桌面CPU制造工艺的巅峰。“应变硅”是一种对晶体管沟道部分的硅施加应力使其变形，以提高载流子迁移率的技术；低k介质材料是绝缘性小于3.9的二氧化硅，可降低集成电路发热量，让CPU实现更高频率。

Prescott使用300毫米硅晶圆生产，得益于制造工艺的改进，在将核心面积从Northwood的146mm²降低到112mm²的同时，集成了1.25亿个晶体管（Northwood为5500万个）。Prescott基于“增强型NetBurst”架构，它将Northwood一级缓存中的数据缓存从8kB加倍到16kB（追踪缓存依旧为12kB），二级缓存从512kB增加到1024kB。




Prescott处理器核心详图

Prescott在SSE2的基础上增加了13条新指令，指令总数达到157条，称之为SSE3指令集。新指令主要是应大型软件开发商的要求添加的，用来增强处理器的整数单元运算、复杂算法、视频编码和线程同步性能。相对仅改进指令集后即被命名为“Pentium III”的Pentium II，Prescott集合了多项Intel目前最先进的桌面处理器技术，从这点上看，它似乎有理由被命名为“Pentium 5”。

不过新CPU带来的并不全是优点，Prescott令人费解地将CPU

**Intel和AMD的高端桌面CPU主要指标对比表**

| 处理器 | Athlon 64 FX 51 | Athlon 64 FX | Athlon XP | P4 A/B/C | P4 E | P4 XE |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 开发代号 | Sladge Hammer | Claw Hammer | Barton | Northwood | Prescott | Northwood |
| 最高频率（GHz） | 2.4 | 2.2 | 2.2 | 3.4 | 3.4 | 3.4 |
| 外频（MHz） | 200 | 200 | 200 | 100/133/200 | 200 | 200 |
| 前端总线（MHz） | 800 | 800 | 400 | 400/533/800 | 800 | 800 |
| 一级缓存（kB） | 64+64 | 64+64 | 64+64 | 8+12 | 16+12 | 8+12 |
| 二级缓存（kB） | 1024 | 1024 | 512 | 512 | 1024 | 512 |
| 三级缓存（kB） | 无 | 无 | 无 | 无 | 无 | 2048 |
| 流水线 | 12级整数、17级浮点 | 12级整数、17级浮点 | 10级整数、17级浮点 | 20级 | 31级 | 20级 |
| 超线程技术 | 不支持 | 不支持 | 不支持 | 支持 | 支持 | 支持 |
| 扩展指令集 | MMX、3DNow!、SSE SSE2、AMD64 | MMX、3DNow!、SSE SSE2、AMD64 | MMX、3DNow!、SSE、SSE2 | MMX、SSE、SSE2 | MMX、SSE、SSE2、SSE3 | MMX、SSE、SSE2 |
| 晶体管数（万） | 10590 | 10590 | 4500 | 5500 | 12 500 | 17800 |
| 生产工艺（μm） | 0.13 | 0.13 | 0.13 | 0.13 | 0.09 | 0.13 |
| 核心面积（mm²） | 193 | 193 | 101 | 146 | 112 | 230 |
| 封装方式 | OPGA | OPGA | OPGA | FC-PGA2 | FC-mPGA4 | FC-PGA2 |
| 功率（W） | 89W | 89W | 77W | 82W | 102.9W | 93.9W |
| 针脚数 | 940 | 754 | 462 | 478 | 478 | 478 |

管线从前两代P4（Northwood/Willamette核心）的20级增加到31级，一下子提升了55%。P4的超长管线技术是老话题了，Willamette P4从Coppermine PⅢ的12级加长到20级的时候，其低下的执行性能一时成为笑柄，Intel为了解决这个问题采用了很多周边的“补丁”，如增加二级缓存容量、提升外频、改进工艺、加入超线程技术。严格地说，Northwood/Willamette的计算管线长为28级，由于在临界执行路径中只有20级，因此通常认为其管线是20级，但这次Intel确实将Prescott的管线拉长到了31级。

长管线设计的好处显而易见，因为管线越长，每时钟周期内分配到单个级的微操作数目就越少，每级管线执行这些微操作的时间也会相应缩短，从而能使CPU获得更高的频率。但正是由于单个级的微操作减少，叠加下来使得处理器每时钟周期的执行性能打了折扣。而且，一旦指令进行到管线的最后，软件分支跳跃到CPU预测单元没有预测到的地方，整个流水线中的数据需要被清空后重新填满，这时管线越长，浪费的时间就越多。

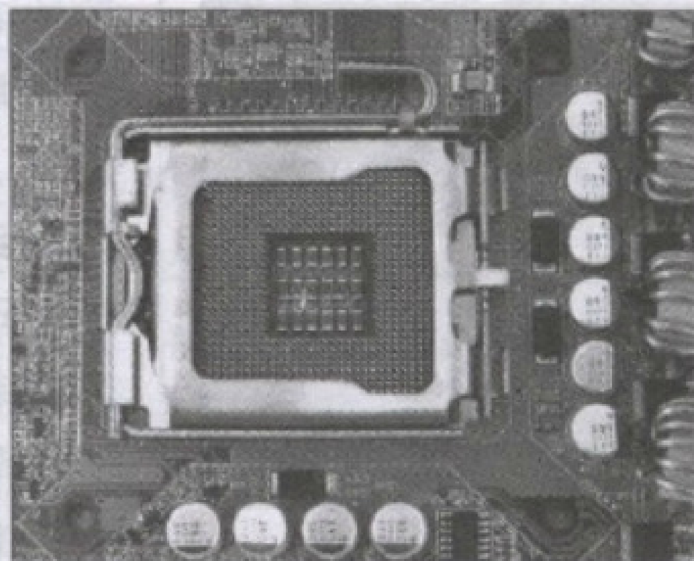
管线的加长迫使Intel大幅增加一级缓存中的数据缓存和二级缓存容量，以加快流水线填充速度，迫使每一级处理器管线能更连续地工作。但如此一来，CPU内部流水线的工作繁忙程度比Northwood更高，加上晶体管数目、密度大幅增加，使得Prescott的功耗大大提高，P4 3.2E/3.4E的功耗达到了惊人的102.9W！对Prescott系统来说，如果再配备一块功耗为80W左右的ATI RADEON 9800 XT显卡，系统电源供应和散热就将面临严峻考验。

## Intel的算盘

以往处理器工艺改进会伴随着明显的功耗下降、频率提升和更大的超频空间，但Prescott显然没有继承这一传统。CPU/GPU发展到今天，面临着一个相当明显的频率极限，工艺的改进速度已很难跟上频率/性能提升的需求，频率提升速度较从前大大放慢，而功耗/发热量问题日益凸显。不过Intel推出Prescott显然别有所图：一方面，它可对更长管线处理器设计的实用性进行实际试验；另一方面，0.09μm工艺的成熟性亦可得到验证。因为即便在Northwood架构下仅凭制造工艺改进，Intel也能轻易突破目前的3.4GHz频率，之所以没有这么做，是因为AMD在32位CPU市场上并没有给Intel带来实际性威胁。很明显，目前的Prescott并不是Intel理想中的杀手级产品，而Intel对Pentium 5有更高的期待。

64位桌面市场的情况显然不同，Sun和IBM已宣布使用AMD的Opteron处理器；而曾帮助Intel开发Itaniam处理器的惠普的部分计算机也基于Opteron处理器，这些都使Intel倍感压力。Intel的首席执行官贝瑞特在2004年2月17日的IDF春季展会上宣布，Intel计划于2004年第二季度在Xeon上增加64位计算功能，并在年底之前把类似64位CPU的一些性能整合到Prescott上。与此同时，Intel正式公开了其桌面64位技术：IA32E（Extension），从命名上即可看出Intel的桌面64位处理只是x86架构的一个扩展模式，短期内32位计算依然是其桌面微处理器主流架构。

贝瑞特的这一表态令AMD的管理人员振臂欢呼，因为这足以证明AMD将64位计算推向桌面的战略是正确的，而这一计划也使广大程序员及PC制造商精神为之一振。日本PC Watch网站认为，Intel已将其Yamhill技术集成于Prescott内部，只是尚未打开。Yamhill技术可使Intel目前的桌面CPU进行64位运算，并兼容AMD的64位运算技术，不过由于兼容竞争对手的技术让它觉得很没面子，因此Intel尚未透露该技术的任何细节。



未来的LGA775接口将能有效降低Prescott的发热量。

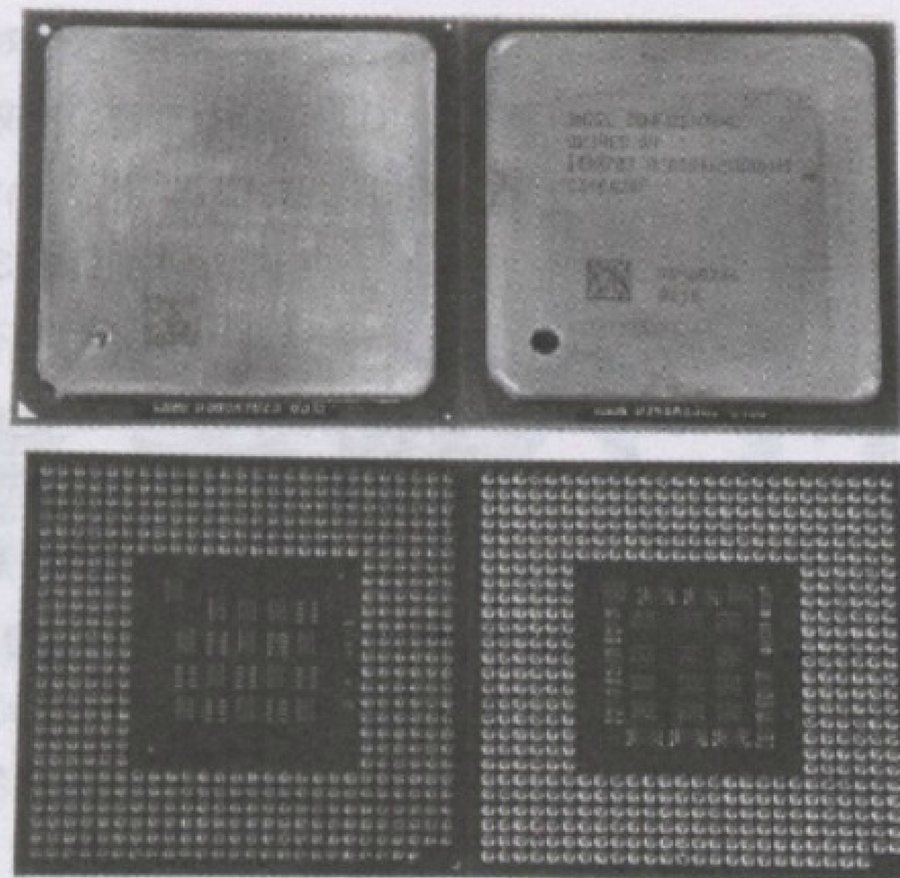
Intel的注意力显然放在2004下半年，在今年的CeBIT展会之后，PC架构的革命——PCI-Express将开始由它推向市场，而新的LGA775针脚将正式取代Socket 478，并搭配DDR-Ⅱ内存，Intel当然希望在这一平台上运行一颗超强的“芯”，任何制造工艺上的风险都会给这一计划的前景蒙上阴影。Intel已放出消息称，目前的Prescott将被重新设计，核心将由目前的C-0过渡到D-0，加入“功率优化”功能，更有利于频率的提升，新处理器计划5月7日正式出货，频率将达到3.6GHz。

按照Intel的计划，到2004年底，P4E的频率将达到4GHz或更高。届时Prescott也许会成为配角，因为现在Intel的下一代处理器Tejas的主板和架构已成型，BTX架构、PCI Express和i9XX系列芯片组都将浮出水面。我们肯定会在“P5”上看到Prescott的影子，不过传说中隐藏在Prescott中的“Yamhill”甚至更先进的技术何时出现，尚有很多未知数。

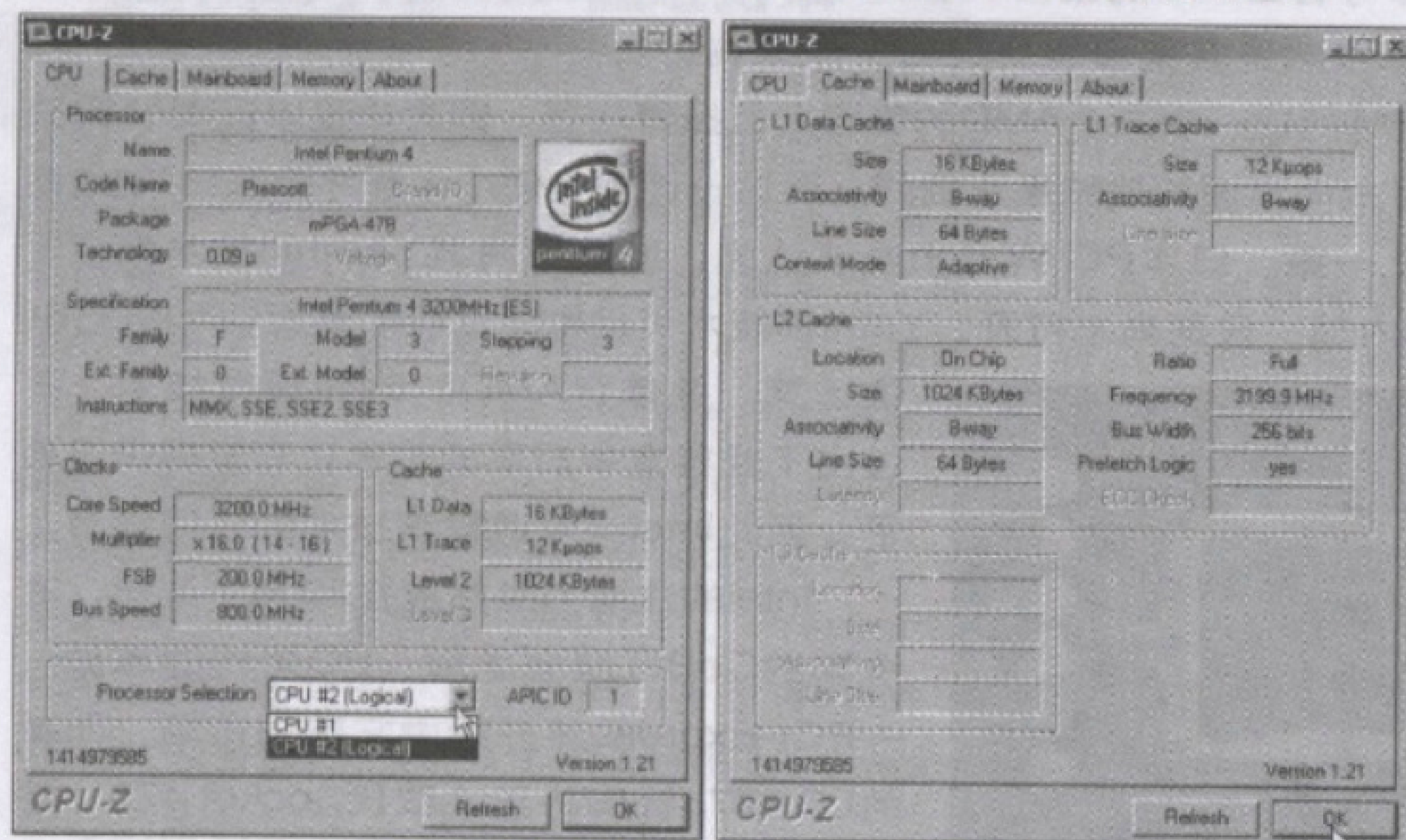
## Prescott样品及性能测试

本次Intel送测的套装包括P4 3.2E、D875PBZ（i875P+ICH5-R芯片组）主板和散热器，CPU可在×14/15/16范围内调节倍频。从正面看Prescott和Northwood区别不大，采用铁壳封装，只是字迹略有不同；背面区别较明显，虽然都是Socket 478，但封装方式已有细微差别：和Northwood相比，Prescott增加了一圈贴片陶瓷电容，重量也比前者略大。芯片组方面，理论上i848P/865P/865G/865PE/875P、ATI RADEON 9100IGP、SiS 655FX/655TX、VIA PT800/PT880均支持Prescott，不过需要主板厂商提供相应的BIOS支持。最新版的CPU-Z已能很好地识别Prescott及所有特性，对操作系统来说CPU的更迭则是透明的。令人惊异的是，套装里的散热器和之前Intel送来的P4 3.2C套件相比并没有改进，但100多W的功耗显然令人心里打鼓。

我们采用尽可能相同的平台和软件，并在同一环境下用P4 3.0C和P4 3.2E直接对比。因为测试环境有所区别，因此**除P4 3.0C的数据外，其他组数据（特别是与硬盘和显卡有关的项目）仅供参考。**我们采用英文Windows XP+SP1系统，安装Intel芯片组驱动5.1.1.1002、DirectX 9.0b和



Prescott（右）/Northwood正反面对比。




CPU-Z软件中显示的Prescott特性。

ATI催化剂驱动4.2。硬件方面将D875PBZ的BIOS刷新到P21版本，搭配ATI原厂RADEON 9700 Pro显卡（128MB）、Kingmax DDR400 256MB×2内存（双通道）、西部数据WD1200JB硬盘。

整个测试进行得相当顺利，仅在SiSoft Sandra Pro MAX3的CPU Multi-media Mark中出现无法完成的情况，换成最新的2004.10.9.8版即可解决问题，不过得分一下子比其他采用旧版本的系统提高了50%以上。起初我们还以为这是Prescott给我们的惊喜，后来通过P4 3.0C验证才知道只是不同版本测试软件间评分规则发生改变而已。

总体上讲，Prescott性能和同频率的Northwood相比处在同一水平线甚至略低，在多数测试项目上均落后于同频率、甚至更低频率的Northwood，这和先前国外网站发布的测试结果是一致的。从测试成绩看，Prescott的整数执行性能较Northwood有一定下降，浮点运算能力基本持平但也略微下降，3D游戏性能没有明显提高。获益较大的是视频编码，在这类CPU+内存密集运算场景下，双倍的二级缓存和数据追踪缓存的确加快了管线的填充速度。

我们通过Intel Active Monitor监控CPU的发热状况（室温约20℃），P4 3.2E在操作系统中闲置时温度显示为48℃，长时间运行Super π后稳定在69℃，而P4 3.0C相应的成绩仅为30℃/50℃。这说明Prescott的发热量要远高于Northwood，如果不改进散热环境，其核心温度在密集运算时已达到非常危险的程度；而基于安全考虑，我们也没有尝试超频。目前看来，现有测试软件已给Northwood系统提供了足够优化，而对Prescott来说，翻身的希望只能寄托在SSE3身上。目前支持SSE3指令集的软件只有Mainconcept MPEG Encoder 1.4.1，而从国外媒体的测试来看，它也没有从SSE3身上得到太多好处，Prescott尚需要时间来证明自己。

在Prescott推出后，Intel副总裁兼台式机平台事业部总经理萧慕廉（Bill Siu）称：“借助这一新的制造技术以及多项架构性的提升，我们将继续推出更多更好的产品，支持最终用户与多种数字设备交互。这些处理器既改善了当前公司和家庭应用的响应性，又为新一轮技术浪潮提供了扩展空间。”这段话最能概括Prescott的优点，最能掩饰我们的失望，也最能激发我们对未来的憧憬。

**测试成绩表**

| 测试软件 | 项目 | Athlon64 FX 51 | Athlon XP 3200+ | P4 3.0C | P4 3.2C | P4 3.2E |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CPU-Z | 实际频率（MHz） | 2200.0 | 2205.0 | 2993.2 | 3208.3 | 3199.9 |
| 芯片组 | | nForce3 | nForce2 | i875P | i875P | i875P |
| SYSMark2002 | 总体得分 | 328 | 277 | 336 | 345 | 334 |
| SiSft Sandra Pro MAX3 | Dhrystone ALU（MIPS） | 8905 | 8201 | 9170 | 9939 | 9427（8864） |
| | Whetstone FPU/iSSE2（MIPS） | 3334/4571 | 3263 | 2599/5764 | 2776/6219 | 2622/5524（3698/6573） |
| | 整数多媒体 | 12281 | 12059 | 22999 | 14822 | 22661 |
| | 浮点多媒体 | 13481 | 12864 | 33284 | 22878 | 30228 |
| | 整数内存带宽（MB/s） | 5449 | 未测 | 4720 | 4871 | 4833 |
| | 浮点内存带宽（MB/s） | 5390 | 未测 | 4667 | 4926 | 4827 |
| Super π | 104万位（秒） | 39 | 45 | 48.6 | 44 | 44 |
| DivX 5.05 | 视频编码（fps） | 28.85 | 27.27 | 26.81 | 29.70 | 31.91 |
| Lame 3.94 | MP3编码（秒） | 24 | 25 | 27 | 25 | 28 |
| Minigzip32 | 压缩（秒） | 10.578 | 未测 | 8.390 | 7.922 | 6.890 |
| | 解压（秒） | 1.343 | 未测 | 1.484 | 0.969 | 1.625 |
| 3DMark 2001 SE 330 | 默认测试 | 20053 | 未测 | 16303 | 未测 | 16661 |
| 3DMark03 v340 | 默认测试 | 6107 | 未测 | 5111 | 未测 | 5169 |
| QuakeIII v1.32 | Fastest 640X480 | 536.4 | 未测 | 413.6 | 未测 | 444.2 |
| | HQ 1024X768 | 447.4 | 未测 | 352.1 | 未测 | 364.5 |
| AquaMark3 | 总分 | 37840 | 未测 | 38610 | 未测 | 38700 |
| | GFX | 6552 | 未测 | 4926 | 未测 | 4899 |
| | CPU | 4477 | 未测 | 8929 | 未测 | 9218 |

注：除与时间有关的项目外，所有得分越高越好。Athlon64系统采用的显卡为GeForceFX 5900 Ultra。

# 标准 Biao Zhun

■北京 程士寅

“二流企业卖产品，一流企业卖技术，超一流企业卖标准”，这一顺口溜形象地说明了IT厂商的层次区分。对于企业来说，参与乃至主导行业标准的制订，是在市场竞争中占领制高点的上策良计。对于用户来说，掌握配件的主流标准，不仅利于在选购电脑产品时审时度势，不为厂商避重就轻的宣传广告所惑，而且选择的产品在使用中的兼容性、可升级性也有所保证。

下面为大家剖析几项硬件方面的标准，它们或是炙手可热，或是崭露头角，或是前途无量，都将对今明年的PC市场产生深远的影响。

## 推陈出新的PCI Express总线




要说现在PC的性能瓶颈，带宽不足的PCI总线是最大的问题（**编者注：** 详见本刊2003年第08期刊登的《让电脑驶入快车道——第3代总线PCI Express详解》），而具有划时代意义的PCI Express总线很快就要出现在主流的系统平台上。本文之所以将PCI Express列在首位，亦是因为其重要性。

针对采用Prescott核心的P4处理器，Intel将在今年第二季度内推出Alderwood和Grantsdale两个系列的芯片组予以支持，它们中的绝大多数都将支持PCI Express X16的显卡接口，而不再是AGP 8×。VIA、SiS和ATI在P4平台上的做法也与Intel近似，SiS计划中的SiS965/966南桥及ATI的SB400/450都将提供对PCI Express X1的支持。AMD的Opteron/Athlon 64平台也不例外，NVIDIA的Crush 3GIO/K8G3、VIA的K8T890等芯片组都将PCI Express X16作为标准配置。

今年下半年攒主流配置的新机器，要绕开PCI Express X16几乎不可能（NVIDIA和ATI的新一代GPU都完全是基于PCI Express X16总线设计）——除非你一点玩游戏的念头都没有。笔者建议届时还要尽量选择那些提供PCI Express X1支持的产品，因为一旦你的千兆网卡（今年的主流系统平台将广泛集成千兆网卡）、SATA硬盘从已然拥挤不堪的PCI总线上分流出来，系统整体性能将得到极大提升。

除了服务器和台式机，笔记本也将从PCI Express总线中受益。预计在下半年推出的Sonoma（Intel迅驰平台的下一代）套件就将支持PCI Express总线和ExpressCard（PCMCIA的下一代产品，大小只有原来的一半）。它还将成为底座接口及各种高速I/O设备（例如千兆以太网、USB 2.0、IEEE 1394接口等）的连接通道。

| | Q4 2003 | Q1 2004 | Q2 2004 | H2 2004 |
|---|---|---|---|---|
| NVIDIA | NV38 (AGP8X) NV36 (AGP8X) | NV40 (AGP8X) NV36X (PCI Express x16) | NV41 (PCI Express x16) NV42 (PCI Express x16) NV43 (PCI Express x16) | NV45 (PCI Express x16) |
| ATI | R360 (AGP8X) RV360 (AGP8X) | R420 (AGP8X) R380 (PCI Express x16) R370 (PCI Express x16) | R423 (PCI Express x16) | R450 (PCI Express x16) |
| DirectX Class | DX 9.0 | DX9+(Shader 3.0) | DX9+(Shader 3.0) | DX9+(Shader 3.0) |

ATI和NVIDIA的GPU/显卡规划

## 悬而未决的可擦写DVD




虽然在DVD-RAM、DVD-R/RW、DVD+R/RW这三大标准中，DVD+R/RW的综合性能占了一定上风，但它们在彼此竞争之中又有互补。于是DVD刻录机上就出现了“和稀泥”的DVD-Dual（DVD±RW）标准和DVD-Multi（DVD-RAM、DVD-RW二合一）标准，甚至还有三合一的Super-Multi。目前DVD-Dual标准的DVD刻录机在市场上占了大多数。**编者注：** 本刊2003年第22期上刊载有《迎接海量存储时代的到来——DVD刻录面面观》一文，有兴趣深入了解DVD刻录的读者朋友不妨温故知新。

毫无疑问，在2004年里DVD刻录机市场将更为红火，DVD-Dual目前也是大众的最好选择。但即便全兼容的Super-Multi也不能成为“一统天下”、兼容并包的解决之道——成本高、刻录速度提升难、不利于推广。从多方面的评测看，DVD-Dual的盘片兼容性阴影始终挥之不去，市面上散装DVD刻录盘片的质量也参差不齐，最突出的一点就是DVD-RAM盘和体现DVD+R性能的8×DVD+R盘片很难买到。

去年年底DVD+RW联盟以PHILIPS为首推出了双层DVD+R标准，使得单张盘片的容量达到了8.5GB，完全兼容单面双层的DVD-ROM（D9），并计划在今年推出16×的DVD+R刻录机。这一消息暗示着即便规格之争分不出雌雄，年内主流DVD刻录机的性能也将再次升级，更加贴近数据记录和影音的应用需求。所以对于普通用户来说，在52×CD-RW刻录机不过300多元的时候，如果没有迫切的大容量存储需要，不妨再等等。

将目光放远一点，我们还应该看到微软和松下正在推广基于DVD盘片的“高性能媒体访问技术（High performance Media Access Technology，简称HighMAT）规范”。其实它也就是类似于UDF和ISO9660的一种光盘存储格式，能同时兼容与电脑和家电产品，相应的软件、家电设备、电影在欧美已进入零售市场。

## 实则虚之的串行ATA




根据“Serial ATA 1.0”标准，串行ATA接口的数据传输率以150MB/s起步，不仅适用于硬盘，且支持所有ATA和ATAPI（光存储设备使用）接口。从它的技术特性来看，似乎是遥遥领先目前最快的并行ATA接口——ATA 133。但目前即便配置了8MB缓存、采用液态轴承马达，串行ATA硬盘的实际表现却和其技术指标相去甚远。是串行接口徒有其表么？倒也不是，症结主要存在以下两个方面：

首先，市面上的串行ATA硬盘基本还都是桥接方式居多，即硬盘内部或桥接芯片与磁盘控制器之间实际还是以并行方式传输数据，然后通过桥接芯片把数据串行化，再交给主板的串行ATA控制器。如果你在硬盘电路板上看到一块Marvell 88i8030之类的桥接芯片，那么这块硬盘必为换汤不换药的桥接设计无疑。从电路原理上来说，多一道转换过程反而会降低速率。

其次，目前硬盘读写速度的瓶颈主要在于内部传输率，所以不管串行还是ATA 100、ATA 133，最后表现出来的实际数据传输速率都超不过70MB/s，接口方式的更新其实不如提高转速和单碟存储密度来得实在。

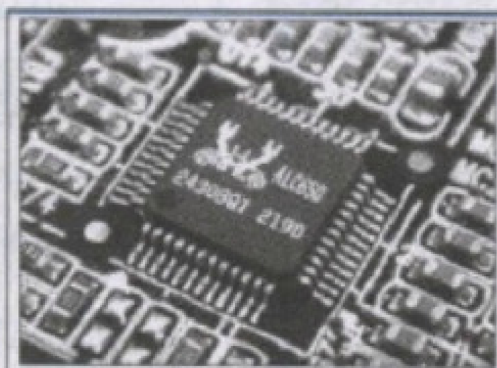


目前硬盘所采用的“纵向磁记录方式”已经接近理论极限（150Gpsi，意味着3.5英寸硬盘的单碟容量极限不超过200GB）。不过希捷公司已于2002年11月演示了利用“垂直磁记录方式”实现的100Gpsi记录密度的硬盘，并将在今年投产。应用这一新记录方式可轻易实现1TB以上的单碟容量，届时硬盘内部传输率也将突飞猛进。

在缓存、单碟容量、转速都一样的前提下，目前同系列的串行硬盘和并行硬盘性能差异并不明显，价格差距也不过50～80元（以希捷7200.7 80GB的并行和串行ATA版为例）。所以虽然主流的芯片组已内置对串行ATA的支持，我们也不必刻意地去追求串行ATA产品，它对提升FPS游戏的运行速度更是一点帮助都没有。事实上，即使不惜工本组成串行ATA RAID，获得的性能提升也很有限。

我更愿意把串行ATA接口看作是针对未来接口传输率瓶颈的未雨绸缪的标准，因为在40针80芯并行ATA（IDE）电缆上传输数据的极限超不过120MB。目前使用串行接口硬盘最直接的好处，就是它较窄的数据线有助于机箱内空气流动，能改善散热效果，这对于“准系统”产品的用户来说是个不错的卖点。

**编者注：**如想更多地了解串行硬盘的知识，请参考本刊2003年第06期刊载的《串行ATA——山雨欲来风满楼》一文。



## 从AC'97 2.3到Azalia

大家都知道，Audio Codec'97（简称AC'97）是一种PC音频技术标准，但很少有人注意到这一标准版本更新带来的进步。以RealTek ALC 655/658为代表的AC'97 2.3版Codec芯片，除支持数字音频接口和6声道输出外，还提供对Jack-Sensing（安装驱动后，如果用户接错音频接口，驱动自带的应用程序会弹出报错对话框）等一系列智能技术的支持，并明显改善了音质、音色及推动能力。

Azalia是Intel在今年1月刚发布的新的音频标准，在CES2004上正式命名为Intel High Definition Audio（英特尔高保真音频）。它将取代目前的AC'97标准，目标是实现高保真音频在个人电脑和家电领域的融合，今年年中将推出正式版规范。

Azalia包括并行处理功能和标准化架构，支持32bit/192kHz的音频采样率，可支持DVD-Audio和SACD；提供7.1声道输出，甚至可能支持Dolby THX Surround EX（据说还采用了最新的Dolby Pro Logic IIx技术，可将2声道立体声节目模拟成7.1声道环绕效果）。它使用统一总线驱动进行控制，大大减

**ALC65X系列Codec规格对照表**

| Codec | ALC650 | ALC655 | ALC658 |
|---|---|---|---|
| 硬件规格 | | | |
| 声道数量 | 6 | 6 | 6 |
| AC'97 版本 | 2.2 | 2.3 | 2.3 |
| 内建选项 | 有 | 有 | 有 |
| 晶振消除选项 | 有 | 有 | 有 |
| S/PDIF 功能 | In/Out | In/Out | In/Out |
| 双重速率音频 | 有 | 有 | 有 |
| GPIO | 有 | 有 | 有 |
| Power-Off CD | 无 | 有 | 有 |
| 可选Mic 增强 | 无 | 有 | 有 |
| 内部 PC-Beep | 无 | 有 | 有 |
| 立体声 Mic支持 | 无 | 有 | 有 |
| 数字 EQ | S/W | S/W | S/W |
| 插孔检测 | 无 | 有 | 有 |
| FlexJack | 有 | 有 | 有 |

**串行/并行ATA硬盘成绩表**

| 硬盘/成绩 | 酷鱼7200.7 (160GB SATA) | 酷鱼7200.7 (160GB ATA 100) | DiamondMax Plus 9 (200GB SATA) | DiamondMax Plus 9 (160GB ATA 133) | 日立180GXP (180GB ATA 100) | 日立7K250 (250GB SATA) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Business Disk WinMark99 | 17.0MB/s | 10.7MB/s | 9.6MB/s | 15.9MB/s | 15.7MB/s | 11.8MB/s |
| High-End Disk WinMark99 | 39.7MB/s | 28.1MB/s | 39.7MB/s | 44.9MB/s | 39.2MB/s | 39.8MB/s |

以上是国外著名的存储设备网站Storagereview.com的测试结果，它表明目前串行ATA接口带来的好处确实有限。

轻了Codec开发厂商的驱动压力，成本会和AC'97标准相差无几。除声音更动听外，Azalia标准还对语音识别和网络语音应用予以专门优化。

目前已知支持Azalia的有Intel的ICH6系列南桥、VIA的VT8239南桥、SiS966南桥、ATI的SB450南桥和NVIDIA的Crush K8-04南桥。无疑，它除了影响系统平台外，还将左右我们整个PC音效系统的搭建。买新机器，偏向中高端的话，Azalia肯定必需；中低端产品起码也要支持AC'97 2.3吧。

## 行业认证TCO



从最初的TCO'92 Displays到TCO'03 Displays，只不过都是由瑞典劳工联盟（TCO）推出的包括环境保护、节省能源、电磁辐射、人体工学和电气安全性等方面的第三方显示器质量与环境认证标准。这里说“只不过”，并不是质疑TCO Displays认证的客观、公正和权威性，而是想提醒大家，它并不是强制性的行业或国家标准。

出于营销宣传的需要，国内的显示器厂商无不将TCO 认证大炒特炒，甚至将之作为提升价格的依据；也有不少用户人云亦云，简单地将之当作低辐射、环保的“护身符”。与之形成鲜明对比的是，同为TCO组织推出的针对办公家具的“TCO'04 Office Furniture”认证、针对移动电话的“TCO'01 Mobile Phones”认证及一系列针对键盘、笔记本电脑、打印机的认证，统统因为国内无人跟风炒作而不为人知。

环保和健康当然重要，但我们也不能花冤枉钱——一台显示器通过TCO'03认证的费用高达百元。“羊毛出在羊身上”，所以我们在将TCO'03认证作为选购参考前，要读懂它的本质。

TCO'03认证的标准建立在之前TCO显示器认证的架构之上，新增内容主要包括以下几方面：

*最大亮度由TCO'99规定的不得低于125cd/m²，提高到不低于150cd/m²

*像素密度指标提升到50cm，可视距离内密度不低于30pixel/degree

*最大亮度与最低亮度比为1.5：1

*显示器的可调节垂直倾斜角度大于20度

此外，2003版TCO Display认证还首次对三原色（RGB）的真实色彩还原效果做出了规定，这有利于数码拍摄、显示和打印输出的“所见即所得”。

基于显示原理，原先符合TCO'95/99标准的CRT显示器要达到以上指标不是大问题，但对于标称参数尚无统一衡量方法的LCD来说就未必容易了。所以根据TCO'03认证来择购LCD显示器有品质保证的实际意义，尤其是那些大屏幕的产品。而CRT显示器技术上的难点在于边角聚焦能力和会聚能力（这并不属于TCO认证涉及的范围），且屏幕越大越难处理好，购买时抓住这两点而不是TCO认证的版本来考核，保管不吃亏。

## 强制标准3C

3C，又称“强制性产品认证制度”，迄今在我国施行已有半年多了，第一批列入认证名单以计算机设备、家电产品为主。毫无疑问，它是我们购买产品时必须最重视的指标。国家标准与行业标准、认证最大的不同，在于前者具有无条件的强制性和不可替代性：没有通过“3C”认证的产品，必须停止生产和销售。举例而言，世界上尚有50%以上的显示器制造商没有加入TCO认证体系，但绝对没有哪一款未通过3C认证的显示器可以在国内合法地销售，即便TCO认证的指标和3C认证的标准在某些方面比较相似。




标志中的“S”表示Safe（安全），“E”表示EMC（电磁兼容性）。

3C是个大体系，在电子产品上它主要包括“安全性”和“电磁兼容性”两方面，所以通过认证的产品将在铭牌上粘贴如下标识：

现在去家电商城和电子市场，商家都会把“3C”认证挂在嘴边，既有以此来佐证自己产品质量过关的，也有将之作为产品价高一筹的理由的，甚至有少数是反其道而行之的——“东西其实都一样，这个是以前生产的，没申报认证所以便宜甩，卖完就没了……”无论多动听，这3种说辞都站不住脚。

首先，各类产品的3C认证范畴都是有限的，它并不是放之四海而皆准的质量保障体系，而只是某些重要方面的基本底线——常见的计算机电源“虚标功率”问题和家电产品炒作的“健康”、“数字”概念就不在3C认证管理范畴之内。其次，国家强制认证并不以盈利为目的，认证费很低，严格遵照我国的CCEE（电工）标准、CEMC（电磁兼容）标准生产的电子产品，要通过3C认证几乎无需任何设计改动。一个产品在3C认证施行之后价差迥异，如果不是厂商有意提高利润率，就只能说明以前做的都是偷工减料的劣质品。而贪便宜，相信最后一种说辞，那就最危险了，你很可能买到翻修或假冒、走私的东西。

按照国家标准，3C认证的标识及其证书号都必须标注在产品的铭牌上，我们可在“中国质量认证中心”网站（www.cqc.com.cn）和“中国电磁兼容认证中心”的网站（www.cemc.org.cn）上核对所有电子产品的认证真伪。证书号是和产品型号一一对应的，要仔细核查，以免被“一号多用”的伎俩所骗。

把TCO'03 Displays和3C认证放在一起讲，既是想让大家对这两个新标准的实质有所了解，更是希望大家懂得如何在越来越多形形色色的认证、标准中抓住关键，准确出手。P

# 3.15 假做真时真亦假——硬件打假纵横谈

消费者的节日——“3.15”，在这举国同仇敌忾同声打假的日子里，作为一个普通消费者的笔者，撰写整理了这篇打假文稿，介绍一些常见硬件产品的防假/辨假知识。

■四川 老莱

## 一、JS常用伎俩一览

诚然，卖电脑的大部分商家都是守法正规经营的，但总有一小部分商家通过各种不正常手段来蒙蔽消费者，其常见的手法有：

**● 以次充好**

这是JS（奸商）常用的手法之一，方法是将假货冒充真货，杂牌电脑配件贴上名牌的商标。

**● 移花接木**

移花还能接木？这也不难，奸商通过一番“REMARK”打磨，赛扬就变成了P4，5ns的显存就变成了4ns甚至更低。

**● 鱼目混珠**

你分得清几种核心的P4处理器的差别吗？你了解RADEON 9600或GeForceFX 5600系列的几种显卡的差异吗？你能分辨出64bit和128bit显存的显卡吗？分不清？这就好，蒙你没商量。

**● 混水摸鱼**

电脑城里常有这样的配置单：“奔四级主板+奔四级CPU+64MB高档显卡+DDR高速内存+60GB超大容量硬盘……”价格便宜多多。可买到手请行家一看，Socket423接口的整合P4主板+转接卡上赛扬+整合显卡（还占去了64MB内存作为显存）+杂牌DDR266内存+被隐藏了坏道的60GB硬盘……

**● 偷桃换李**

怎么，电脑出问题了？正好趁维修之机将你毫无问题的品牌内存、硬盘、显卡换为杂牌或低档货，再收你一笔维修费和换件费。

## 二、CPU篇

### 1.假盒装P4

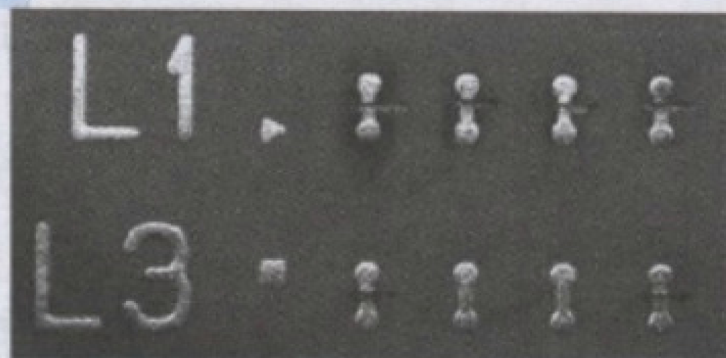
散装CPU和盒装CPU一般有几十元以上的差价，所以用散装货冒充盒装是许多不法商家喜欢干的事情。现在市场上Intel的CPU有3种情况：散装CPU、真盒装CPU（3年质保）、假盒装CPU（1年质保，据说内地组装的假盒装总销量占“盒装产品”销量的80%以上）。

一般来说，假盒装里的CPU是真货，而假就假在散热器和质保期的缩水上。如何辨别真假盒装呢？比较简单易行的方法是：凡声称质保期只有1年的，几乎就可断定是假的。揭开风扇上的激光标签，原装风扇都是滚珠轴承，铜套和卡簧是金属制造的，做工精美；而假冒风扇要么是含油轴承，要么没有铜套，要么卡簧是塑胶的。另外，假风扇的做工和部分组件的材质都较差，有的滚珠风扇听起来有很大的沙沙声，运行时噪声和异响较大。

### 2.打磨的Athlon XP

由于许多CPU可以超频使用，故“打磨”的做法从Pentium的年代便已有之。从早年的Pentium120变P133、K6-166变K6-200或233，到以后的赛扬266变400、PⅢ600E变PⅢ800EB，再到如今的打磨P4、打磨Athlon XP等，奸商造假的手法日渐熟练和“高明”，令人防不胜防。下面我们就重点介绍一些超频能力很强的Athlon XP的辨假方法。

**● B0核心XP变身**




注意金桥

Thoroughbred B0核心Athlon XP的超频性能很好，以便宜的Athlon XP 1700+/1800+打磨成2000+的现象很普遍。该如何识别呢？首先，购买时一定要注意CPU的金桥是否有铅笔（或导电漆）划过的痕迹。其次，奸商常会通过破解L3或L11、L12/L5桥等办法来达到破解频率的目的，所以应仔细观察这些桥接点是否有异常。此外，如果你

真（上图）假铭牌

一颗真Athlon XP 1700+，对比一下你会发现假货的铭牌略厚（为以假乱真，JS常会更换CPU的铭牌，所以比真货的铭牌略厚），或略薄一些（打磨掉原有字迹重新灼刻字迹），且字迹模糊（整体来看，假货铭牌左下角的编号字距较小，真货的字距大一些）。

**编者注：**有关Athlon XP金桥的介绍和修改方式，请参考本刊2003年第15期的《让你的电脑跑得更快——硬件优化天书》一文。

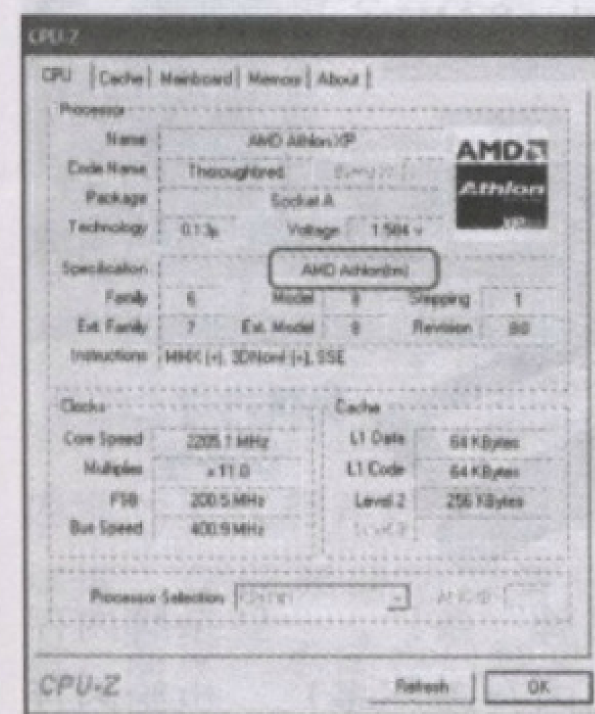


为掩人耳目，奸商常将一些易碎质保标贴贴在L3等金桥之上，让用户不能看到改造残留的痕迹，大家看见有这样特征的Athlon XP就要多留心。

### ●Applebred变XP

新的Applebred核心Duron也可通过破解，打开被屏蔽的二级缓存，变成256kB二级缓存的“Athlon XP”，而且在WCPUID、CPU-Z等软件中也会被识别为Athlon XP（其实Applebred就是被屏蔽掉部分有问题二级缓存的Athlon XP）。

通过对比Athlon XP和Duron（两者核心相同），我们可看到除Duron的L2金桥的第4个引脚被激光切断外，它们表面的桥接几乎一模一样。这样，JS可先用不导电的散热硅脂填充L2上用激光割开的凹槽，然后用导电银漆或铅笔连接L2桥，以打开被AMD屏蔽的二级缓存（需要连接的L2第4个引脚在最边上）。所以，只需重点看L2桥上是否有修改的痕迹就能了解真伪（对于一些死机频繁，而在BIOS中关闭二级缓存后又正常的“Athlon XP”更要留心）。




检测软件中也不能正常识别出CPU的原形。

### ●Thorton变Barton核心

目前市场上还有一批采用Thorton核心的Athlon XP 2000+，其超频能力也不错。仅从外观上很难将Barton核心的Athlon XP 2500+和Thorton 2000+分辨出来，因为它们的核心面积一样，架构和支持的指令集也完全相同，唯一区别就是Thorton的二级缓存只有Barton的一半，即256kB，且前端总线频率和工作电压也比Barton低（Thorton的FSB为266MHz，Barton为333/400MHz；Thorton工作电压为1.6V，Barton为1.65V）。而打磨的关键，就是Thorton的L2上第一条金桥被切开了，只要连上它就能将其被关闭的二级缓存打开，使Thorton变成具备512kB L2缓存的伪Barton。和Applebred核心Duron改造成Thoroughbred核心Athlon XP的较低成功率不同，Thorton改造Barton的成功率较高。所以，选购Barton 2500+时，得多留意其L2金桥是否有异样或被标签遮盖。

## 三、板卡篇

### 1.看做工

品质优良的板卡，选料优良，PCB的布线工整，元器件排列整齐，无虚焊、假焊现象（**编者注：**请参看本刊2004年01期《看做工选电脑》一文）。

### 2.看包装

选购任何电脑产品时，千万不要小瞧了包装之类，它是判别产品真伪的重要手段。

首先，原包原装是大家选购时的基本要求。商家拿来的货，没有开启过的原始封条是判断产品新与旧、新货与返修货或退货的重要依据。其次，正规厂家的产品包装完整，符合规范：一款面向内地市场的正规电脑配件，其包装盒上应有中文标记及中文说明书、代理商标志、生产厂商名、地址、型号、规格名，在盒内板卡上还应印有产品规格、PCB厂商的名称，并贴有日期及条型识别码等。此外，正规板卡皆用防静电袋内包装，包装盒内有一层抗压用的保护泡沫棉。

关注包装内的随机驱动盘也是很重要的辨假手法，驱动盘应和板卡相配套，一般印刷有厂商的标志和简要内容说明，而不是以通用的公版驱动盘或刻录盘代替。

### 3.注意水货/假货

水货（假货）主板由来已久，在内地市场上，几乎所有名牌大厂的主板都可能遭遇水货（假货）的冲击。大多数主板厂商都不会对“假货”或“水货”提供更换或维修服务，从使用便利性及包换包修等各方面考虑，笔者建议大家不要为了便宜几十元而去选用水货。



**真/假主板的一些区别**

为了打假，技嘉公司公布过假冒该厂主板的常规辨别方法，其中列举的一些内容比较具有代表性，大家不妨拿来参考一下，举一反三。

（1）技嘉主板全部符合PC'99规范，其I/O接口都为彩色接口，而假货一般考虑成本问题没有使用彩色接口。

（2）技嘉主板的插槽、元器件都选用名牌（如Foxconn等）的优质产品，而假货则使用劣质材料。

（3）技嘉在PCB的反面印有生产PCB的厂商名称及生产日期，而假货没有任何标记。正品主板上贴有产品序列号，上面印有16位数字号码，号码上方有条形识别码，字形较细且印刷清晰；主板外包装上也有相同标贴，所标号码与主板上一致。

（4）正品技嘉主板所附说明书为中文版，且封底主板的图片具有很

高的清晰度，而假货的说明书是英文版的，印刷质量低劣。

（5）正品主板套有厚实的防静电袋，包装盒底部有一层泡沫棉保护；主板包装盒材质好，折线直挺、盒体不易压坏，包装盒上的文字为简体中文，印刷质量好，一些小图标（如ISO 9001等）上的细小文字都非常清楚。

目前，大部分配件厂商普遍采用电话防伪或网站查询等方式防伪，近期还出现了短信查询等方式。例如购买昂达主板时，只要将其外盒防伪标签上的银色保密图层刮去，然后记下隐藏在里面的20位数字，拨打防伪签上的800免费电话，就可知真伪。

## 4.注意芯片

一些厂家不惜以低档芯片冒充较高档的芯片，来谋取更多利润。所以大家选购板卡配件时，都不要忘了看看它采用的是什么“芯”，究竟值不值那么多价钱。

显卡的制假手段和主板很相像，除以杂牌冒充名牌卖外，现在一些厂商/商家喜欢利用同系列不同档次显卡芯片之间的差价，来牟取暴利。如目前市场主流的GeForceFX 5600系列显卡有多个版本，由低到高分别是FX 5600 XT简化版、FX 5600标准版、FX 5600 Ultra加强版等，它们之间的性能和价格相差很大。一些厂商可能会在某批次的产品中使用FX 5600标准版芯片，而又在下一批产品中使用FX 5600 XT芯片，达到以次充好的目的。所以大家在选择显卡时，应注意其芯片是否有明显被打磨过的痕迹、芯片表面是否光洁、字迹是否清晰，那些已将散热器牢牢粘在芯片上不能取下的显卡，购买时要小心。

**轻松识别显卡**

显卡的核心和显存频率等指标，可通过PowerStrip、Aida32等软件来检测。此外，如同不同批次的CPU都有自己的编号一样，不同的板卡的主芯片除了拥有自己的名称外，也都有一个用来“辨别身份”的ID。在开机过程中，当显示器显示出PCI设备的状况时，按下键盘上的“Pause Break（暂停）”键，就可看到这个ID，用这个ID与我们给出的表格进行对照，就可很容易地了解到你的显卡采用的是哪种显示芯片。

**市场上主流NVIDIA GeForce系列显卡的ID对比表**

| 芯片型号 | ID | 芯片型号 | ID |
|---|---|---|---|
| MX460 | 0170 | MX440 | 0171 |
| MX420 | 0172 | MX440-8X | 0181 |
| Ti4200 | 0252 | MX440 SE-8X | 0182 |
| Ti4200-8X | 0281 | Ti4800 | 0280 |
| Ti4800SE | 0282 | FX 5200 U | 0321 |
| FX 5200 | 0322 | FX 5600 U | 0311 |
| FX 5600 | 0312 | FX 5600 XT | 0314 |
| FX 5700 U | 0341 | FX 5700 | 0342 |
| FX 5800 U | 0301 | FX 5800 | 0302 |

## 5.注意显存

对目前主流的128bit显存的显卡来说，要谨防JS用64bit显存的显卡冒充128bit的产品。要快速辨别某块显卡的显存位宽，看看显卡的显存上是否有16或32字样，再乘以显存的颗数就知道了。但也有些奸商会打磨更换掉这些数据，这时可以从显存的封装形式鉴别。大家知道，现在的DDR显存主要有BGA（呈正方形、无外露引脚）、QFP（四边都有引脚）和TSOP（只有两边有引脚）3种封装形式。一般来说，BGA和QFP封装的颗粒是32bit/颗的，而TSOP封装的颗粒是16bit/颗的，所以假如一块显卡采用8颗TSOP颗粒，那么其位宽总和应该是128bit，如果该显卡只采用了4颗TSOP颗粒，就算是JS用散热片将显存粘牢，让你不能取下看个究竟，但基本上可以确定它是64位（16bit×4）的了。



典型的TSOP封装显存，单颗位宽为16bit。

# 四、存储篇

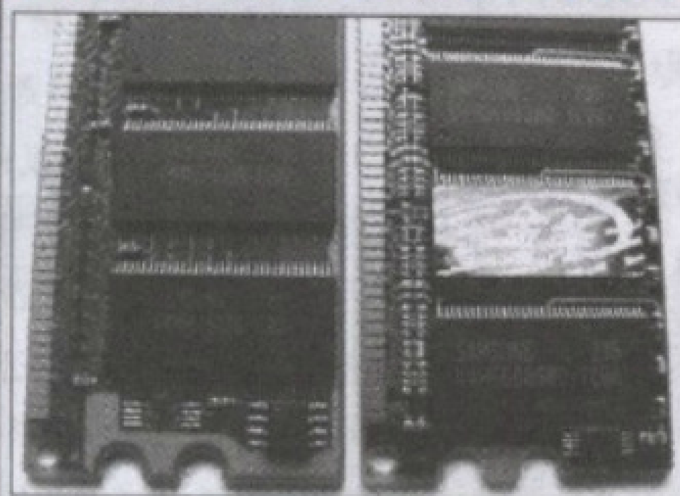
## 1.内存

内存作假主要是以低速内存冒充高速的。由于手工内存条和打磨内存条的大量混杂（很多杂牌内存都是我国沿海的手工作坊产品，依靠几台简陋的设备、廉价的PCB基板和大内存厂商淘汰下来的次品颗粒就能制造出大量的“品牌”条）。一些杂牌内存条不仅让消费者上当受骗（其零售价和正品内存差不多），也给内存市场以较大的冲击。以笔者的经验，凡没有正规包装盒，产品上没有正规品牌标签的皆为杂牌条，都应慎选！需要注意，采用某种芯片的内存并不就是某种品牌的内存，例如正品现代内存包装和品牌标识皆齐全，而大部分杂牌的所谓“现代”内存只是采用了现代的内存芯片（而同一品牌的内存芯片本身也有品质等级之分）。



品牌内存上的标识齐全。

**实例：“三星金条”辨假**


真（右）假三星金条

真品“三星金条”的PCB表面光洁，色泽发亮，元件焊接整齐，焊点均匀而有光泽，边缘整齐而无毛边；而劣质的“三星内存”（假冒或仅采用三星内存颗粒的杂牌条）拿在手上就感觉分量不够，外表发灰，元件焊接质量粗糙，焊点七零八落，布线不整齐。真品三星



三星金条的保修卡

金条的金手指光亮，在PCB板上印有“SAMSUNG”字样并贴有激光防伪标贴；而劣质“三星内存”的金手指则有发白或发黑，发白是镀层质量差的表现，发黑是磨损和氧化的结果。此外，原装的“三星金条”采用透明大盒包装，内附说明书和保修卡。

## 2.硬盘

JS往往喜欢以小缓存硬盘来冒充大缓存硬盘、低转速硬盘冒充高转速硬盘出售（同容量，不同转速/缓存/接口的硬盘价差在100～200元左右，所以初接触电脑者购买时一定要问清楚），以赚取差价，或干脆将返修货、二手货卖给用户。目前市场上的硬盘鱼龙混杂，除希捷、迈拓、西部数据等品牌的盒装正品外，还有形形色色的“水货”在浑水摸鱼，稍不留神就会上当受骗。市场的不规范使得很多小的硬盘代理商公然经销水货硬盘，所以尽管厂商们不遗余力地打击“水货”，但依旧屡禁不绝。

很多经销商认为“水货”走货快，具有较高的利润（许多JS卖的水货硬盘并不便宜，和正品硬盘的实际价差仅10～30元，甚至等价）。大家知道，硬盘是电脑中最脆弱的配件之一，除运输方式的要求较高外，平时使用中故障率也相对较高。由于水货硬盘的运输环境一般较为简陋，很容易在运输过程中造成损坏或因各种各样的原因导致稳定性下降，严重影响质量。虽然商家也可能对水货硬盘提供“一年保修”服，但由于硬盘厂商和内地的总代理声明不会对水货进行保修，若出现如物理坏道、伺服系统故障等只有硬盘厂商才能处理的问题时，商家的承诺也只能变成空谈了。

**重要提示：正货硬盘一般都有一个较坚实的塑料或纸包装盒，盘体上贴有激光防伪贴。对于那些没有包装的散装硬盘，初接触电脑者都应拒购！**

### 实例1：希捷硬盘防“水”

希捷硬盘以高性能、低噪声、低价格在内地市场上占有大部分份额。国内的硬盘市场因水货与行货有着较大差价，行货的市场被水货冲击是在所难免的（主要是经销商利润），加上希捷的代理较多，目前有雷射电脑、伟仕电脑、广源行、科邦电脑和记忆科技等，货源相对复杂，水货与行货鱼龙混杂，分辨起来有一定难度；但通常行货的希捷硬盘有包装。此外，分辨希捷硬盘行货与水货，还可通过拨打800-810-9668（免费），提供序列号和型号来查询硬盘是否为行货；也可以将硬盘序列号和型号E-mail到seagate.support@teleservices.com.cn进行查询。

### 实例2：迈拓硬盘防“水”

买迈拓硬盘时，需认准该硬盘上内地代理商建达蓝德（2年质保）或讯宜（3年质保）的标识。其中建达蓝德的包装盒主体色调为正红色，左上角有Maxtor商标，包装盒上印有短信辨真伪操作步骤；对所购产品，用户可通过800免费电话、短信、访问官方网站等方式进行查询。

## 3.光驱

光驱的水货情况也一直存在，其价格一般比正货便宜10～50元。而买到假冒伪劣光驱更是受害，读盘不顺畅不说，如果使用数月突然坏了，经销商又人去楼空，找谁换去？

### 实例1：先锋DVD光驱水货辨假

水货先锋DVD-120A价格一般会比正货便宜10～20元，而质保上就缺乏保障。辨别可从其包装特点下手：有些水货上根本就没有外包装上贴的那种序列号，或序列号不一致，且没有赠送正版播放软件光盘；水货型号为DVD-120，正货是DVD-120A；水货外包装仿真度极高，但表面没有正货那样光滑及有光泽；水货内包装泡沫比正货单薄，且没有附带音频线和安装螺丝；正货的机身上贴有中国质量认证防伪标贴，可立即拨打800免费电话求证，并可凭此标贴享受售后服务。

### 实例2：SONY水货辨假





防伪标签

SONY在中国境内销售的光磁存储产品（CD-RW、DVD-RW、MO、磁带机等）的行货都贴有中国质量检验协会的蓝色防伪标签，标签由两层贴纸构成，揭开标签表层在第二层贴纸上能看见防伪码，并能通过800免费电话查询真伪；而水货和假货上的标签没有防伪码可查，有的甚至没有这种标签。

### 实例3：假LG光驱的辨别技巧

目前内地市场上的LG 52×光驱基本都是在广东惠州生产的，正货包装盒上有中文注明产地。市面上的LG 52×伪劣品，是模仿LG光驱的一个较老型号“CRD-8521B”，该型号其实早已停产；而目前销售的正货型号应该是“GCR-8521B”，虽然型号只差了

一点，但本质上是不同的。正货包装盒侧面有一个地址标签，上有光驱详细资料，内部有合格证，而伪劣品则没有标签和合格证。

# 五、显示器篇

在购买显示器时要首先注意不要买到返修品或展示机，可重点先检查其包装箱是否已被打开过，特别是包装箱底部的封装胶带是否已被拆开或被二次封装过。此外，如果该产品有生产序号，包装箱上的型号及序列号应与箱内显示器和说明书上的相同。

## 1.注意规格

很多读者对显示器的各种参数都不太了解，这就为一些JS提供了可乘之机。同样的主流17英寸纯平显示器，由于显像管、电路设计、技术指标和制造工艺水准的差别，显示效果和价格差别非常大。我们这里且不说以杂牌来冒充名牌，单说以低端17英寸型号来冒充中端货的情况。例如飞利浦面向家庭用户的17英寸纯平显示器“107*5”系列，就有107S5（带宽108MHz，980元）、107F5（带宽108MHz/显亮3技术，1050元）、107T5（带宽108MHz/显亮3技术/TCO'03，1190元）、107B5（带宽176MHz/显亮3技术/TCO'03，1320元）等型号。一些JS欺负很多消费者对显示器不了解，把107F5或107S5用107T5或107B5的价格卖给用户。大家在购买显示器这类大件前应多加了解，最好能参考报刊或网站上的最新报价，并认准型号。

## 2.真TCO还是假TCO

目前国内大多数显示器厂商在宣传时，都宣称其产品通过了严格的TCO安全规格认证（**编者注：**关于TCO和3C认证，请参见本期第xx页《标准》一文）；但据笔者了解，许多品牌的中低端型号纯平显示器并没有“通过”此项认证，只是厂商宣传其“符合”TCO标准而已，甚至有个别厂商将这种产品自行贴上了TCO认证标识。

要了解你所购买的显示器是否真的通过了TCO认证，只需到TCO组织的官方网站（http://tco.networks.nu/index_publicsearch.htm）一查便知真伪。

在TCO网站上查询显示器的认证情况。



国家质检总局和信息产业部于2002年9月1日开始实施《微型计算机商品修理更换退货责任规定》（即电脑三包规定），被列入三包规定的电脑产品包括主机、外设、选购件和软件（包含随机附赠软件）。购机7日内可免费退货，15日内免费换货，1年内同一部件维修两次仍不能使用可免费更换。台式机、笔记本等主机，显示器、打印机等外设，内存、主板等选购件及预装软件的三包有效期为1年，而软件、随机软件、整机的三包有效期为3个月。相关厂商提供的售后服务必须不低于这一标准。

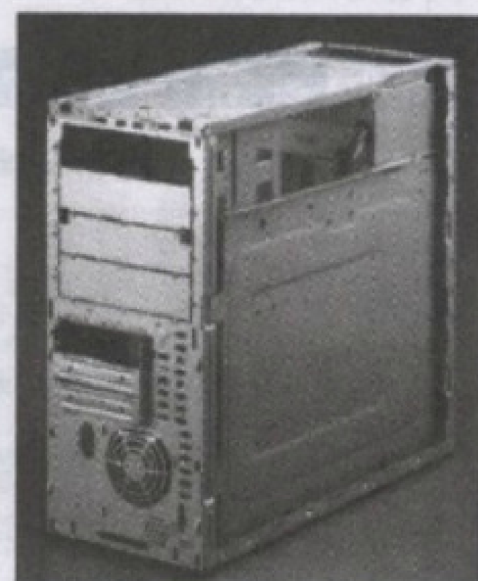
# 六、机箱电源篇

## 1.机箱

机箱和电源是利润相对较高的产品，但其中的假冒伪劣更不容忽视。一款好的机箱，外观工艺、内部设计、扩展性能、散热设计、电磁屏蔽及用料等方面都应该是不错的。

牢固是第一位的，只有牢固的机箱才能为电脑配件提供一个安全的家；而要想牢固，用料十足必不可少（一只不含电源、质量较好的普通ATX机箱重量可达7～8公斤，而有些劣质机箱只有3～4公斤左右或更轻）。好的机箱一般会采用1.5mm或以上的镀锌厚型钢板、铝合金板或镀锌耐指纹面板制造，这样的机箱具有高屏蔽性、高导电率、刚性好、不易生锈、耐腐蚀等特点；前面板一般采用硬度较高的ABS或HIPS工程塑料，即使使用很长时间也不会泛黄或开裂，且易于清洁；好机箱的板材边缘一般光滑、无锐口和毛刺，且所有裸露的边角都会全部反折（卷边），这不仅加强了机身的强度，而且能防止划手。好机箱内一般有撑杠或相关设计，以防止外盖下沉；其底板厚重结实，沿对角抱起不会发生变形，具有很强的抗冲击能力。

反观杂牌机箱，其钢板厚度一般只有0.5～0.6mm（有条件的朋友不妨拿游标卡尺量量），强度不能保证，稍加用力就可造成变形；其一般采用劣质镀锌钢板甚至镀锡钢板，表层一旦被破坏或划伤，极易发生氧化锈蚀；板材边缘往往很锋利，安装容易划手。



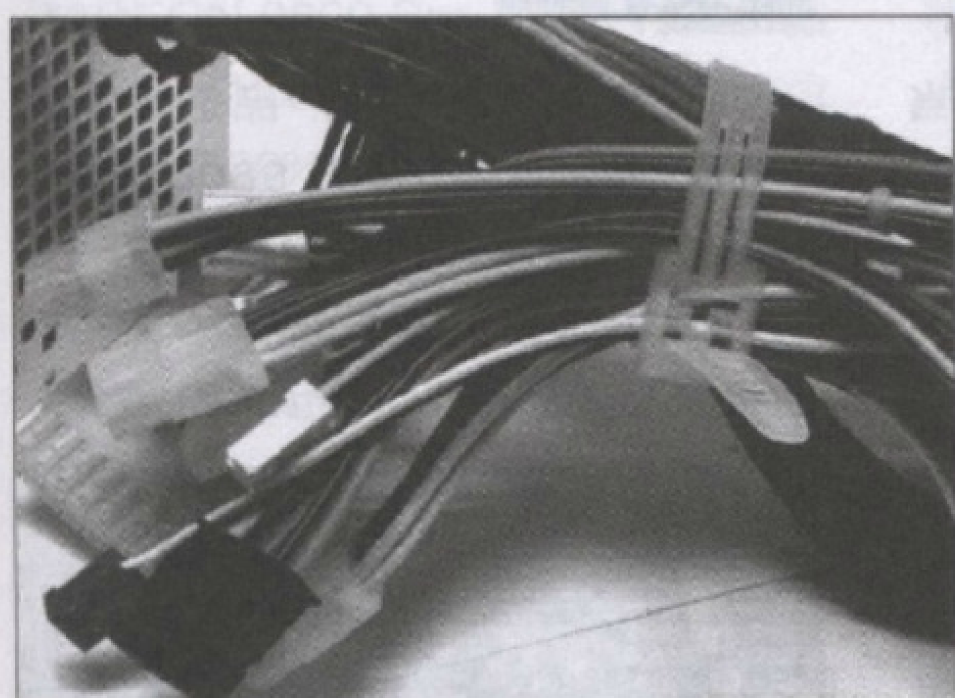
一款做工良好的机箱

优秀的机箱除扎实的用料外，也离不开优良的设计。多风扇系统和自然气流可提高机箱

通风效果，尤其对超频的系统散热更显重要，机箱预留多个风扇的位置为以后添加风扇留有余地。另外，像富士康、爱国者的“月光宝盒”等机箱则改进了传统的螺丝紧固方式，对经常装卸的部分采用手动式或镶嵌式结构，不用螺丝刀就可轻松装卸，这种结构也能在一定程度上避免因多次拆卸导致的螺丝滑牙。

## 2.电源

电脑死机了？无故重启了？这些都可能与劣质电源有关。随着机箱内的配件日益增多，CPU等配件的功耗不断增加，一些低质低功率的电源很可能不能满足要求。


某品牌电源的线缆

### ●看外观

首先，一款正品电源应当包装说明齐全，出厂封条完好，包装和电源自身没有被拆卸过的痕迹，有产品编号。其次，所使用钢板材较厚，各种输出线齐全，线缆长度较长且粗。

### ●看功率

JS卖电源时常会利用功率的差别来骗人，例如本来是一款200W电源，由于其产品型号为XXX-300，便当作300W电源卖给你。对于此类行为该怎样防范呢？首先，可通过一款正规厂家的电源上标注的+5V电流安培数，近似地算出电源的额定功率，其计算公式为“额定功率=10×（+5V最大输出电流）”。例如一款电源上标出+5V最大电流为21A，那么其额定功率就在210W（10×21）左右。其次，掂重量。一款优质电源拿在手里应该较沉，因为通过了安规或3C认证的大功率电源，不管采用何种设计，要想做到货真价实，就不可能轻飘飘的。所以同价位上越轻的电源一般用料就越差，或根本达不到标称功率。



一款电源上的详细规格标称。


电源功率有额定功率（环境温度在-5～50摄氏度之间，输入电压在180V～264V之间，电源能长时间稳定输出的功率）、输出功率（指环境温度在25度左右，输入电压在200V—264V之间，电源可长时间稳定输出的功率）、峰值功率（指一款电源在极短时间内能达到的最大功率，时间仅能维持30秒左右，没有多少实际意义）。几个指标，只有额定功率能基本代表一款电源的真实功率。

### ●看认证



3C标志

拿到一款电源，你会发现它的标签上有很多基本参数和认证标识。例如3C标识就是一款电器最基本的安全保证（偷工减料的劣质电源很难通过此项认证）。可登录www.cqc.com.cn/chaxun.asp网址，输入产品型号和3C证书序号，即可知道该产品是否真通过了3C认证（其他电器/电脑产品也可进行此项查询）。


“3C”（China Compulsory Certificate，CCC），即“中国国家强制性产品认证”，是我国对低压电器、小功率电动机等19类132种涉及健康安全、公共安全的电器产品所要求的认证标准，它包括原来的CCEE（电工）认证、CEMC（电磁兼容）认证和新增加的CCIB（进出口检疫）认证，三者分别从用电安全、电磁兼容及电波干扰、稳定方面作出了全面规定。

其次，在电源元件的选择、材料的绝缘性、阻燃性等方面都有严格规定的安全规范标准，如CSA（加拿大标准协会）、D（丹麦）、FI（芬兰）、N（挪威）、CB（国际认证机构）、TUV（北美）、UL（美国认证实验室）、DVE（德国）、SWEDEN（瑞典）的安全规范标准。此外还有电磁兼容和电磁辐射干扰认证，如CE（欧洲电器设备标准）、FCC（美国联邦通讯委员会）等。如果你的电源上有这些标志，说明它通过了这些认证。一款电源如果通过了多项这种认证，就表明其质量较为可靠。

## 写在最后

年年都在讲打假，是否就多余了呢？我想，只要各种假冒伪劣、欺诈还存在，打假这个主题就会永不停息。况且“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同”，对于许多电脑新手而言，这样的打假辨假知识或许正是你在购买电脑时迫切需要的。此外需要说明的是，文中介绍的部分打假知识来自厂商的打假宣传资料，其实对于大多数正当经营以诚待人的厂家、商家而言，打假、防假正是我们共同的目标…… P

PConline.com.cn 太平洋电脑网

# 市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

## 本月市场动态

### CPU

CPU市场本月有较大波动，Intel方面，Prescott核心P4E处理器的上市成为了CPU市场中的重头戏。目前上市的有P4 2.8E，价格为1600元。随着P4E CPU的上市，目前主流P4产品格局也有较大变化，P4 2.6C已逐渐淡出市场，而取代它的产品是P4 2.8C，后者散装货的价格为1480元。AMD方面变化相对较少，主流产品的价格波动不大，高端的Athlon 64价格出现一些下调，目前Athlon 64 3200+价格为2850元。

### 内存

本月内存市场虽然也有较大震荡，但最终的走势还是稳中有升。现代内存方面，DDR266 256MB涨25元，现报价为280元；Kingmax DDR400 256MB涨45元，现报价为335元；Kingston方面变化并不明显，DDR333 256MB涨25元，现报价为325元；宇瞻的金牌DDR333 256MB内存报价已涨到330元。

### 硬盘

硬盘市场也有较大调整，多数主流硬盘的价格有所上扬。希捷酷鱼7200.7 80GB涨25元，现报价为575元；西部数据方面，WD1200JB（120GB）目前的价格降到了815元。另外，本月由讯宜公司代理的3年质保的迈拓硬盘已发布，很快就会在市场中出现。

### 光存储

本月光存储市场的震动相当大，DVD的疯狂降价及Combo的暴跌都成为了人们议论的话题。台电将4×DVD-Dual刻录机的价格降到了799元，而8×DVD-Dual刻录机的价格也降到了999元。Combo方面，三星、台电、摩西等品牌的产品都已降到400元以内，这样的整合产品对有双重需求的普通用户来说很值得考虑。

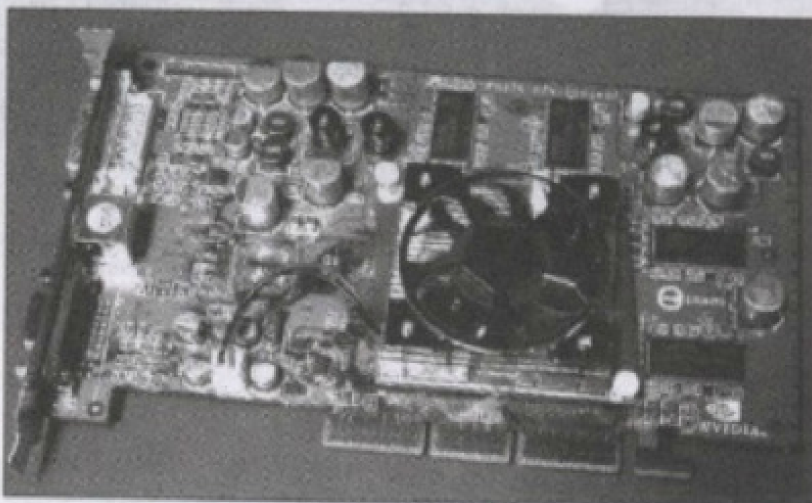
### 主板

Intel平台方面，目前主流865PE主板已比较便宜了，而随着Intel CPU的点仓降价，800MHz FSB的P4平台正在扩大市场份额，与之对应的i865及875P系列主板都有不俗销量。在低端方面，i845PE主板成为首选，价格相对低廉，也有不俗的性能表现。另一方面，整合显示核心的ATI RADEON 9100 IGP芯片组主板也逐渐在市场中热卖。

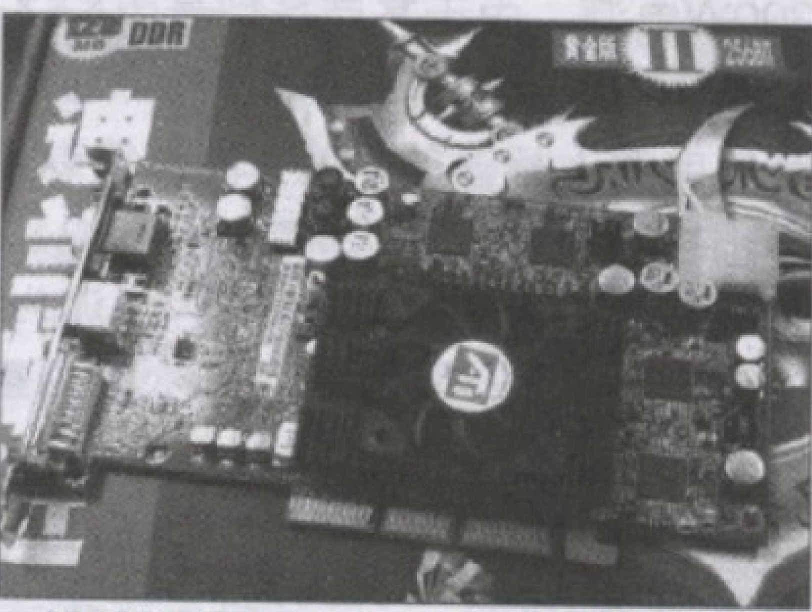
AMD平台方面，KT600芯片组的产品越来越多，价格也越来越便宜，这给我们很多好的选择：KT400A和KT600主板的价格始终有50元左右的差距，在价格相近时选择KT600似乎更明智一些。基于nForce2芯片组的产品方面，七彩虹的nForce2 Ultra 400主板已报到了499元的价格，同KT600相比性能更出众一些，而性价比也更高；刚刚上市的昂达nForce2 Ultra 400主板NK7U报价为599元，并赠送价值138元的键盘鼠标套装。

### 显卡

基于ATI芯片的产品近期很活跃，高端的RADEON 9800 Pro一举降到了2000元以内，随后又有数家厂家纷纷跟进，中端显卡里可改性极高的R9800 SE也开始热卖，



旌宇FX 5700显卡



迪兰恒进RADEON 9800 SE黄金版 II

低端方面一些品牌的R9600 SE也报出了588元的超低价。高中低端全面调整，使整条A卡产品线的价格都有较大变化，这在往常是极为少见的。

面对ATI产品线的巨大变化，NVIDIA也做出了相应调整，128位显存的GeForceFX 5200将价格下探到了400元以下，128MB的FX 5600将价格降到了700元以下，而FX 5700显卡多数定在了999元。千元以上的NV显卡似乎没什么动作，在高端方面依旧是ATI占据优势。

## 显示器

液晶显示器的价格上扬使CRT显示器的销量近一步加大，而众多厂家也纷纷送礼促销，近期以三星、LG、飞利浦为首的三大显示器厂商动作最为抢眼。中低端纯平显示器的价格已普遍降到千元左右，而部分厂商的高带宽17英寸纯平CRT甚至以不到千元的价格热卖。

液晶显示器的价格仍在持续上涨，与上月相比，15英寸LCD的价格普遍上涨了200余元，同时17英寸液晶的价格也略有上扬。目前15英寸液晶产品多在2800～3300元价位，而17英寸液晶的价格基本上要比前者贵千元左右。液晶的价格究竟何时会降下来，目前前景并不明朗。

## 本月市场热点

### 显卡

本月最大的焦点应该是盈通RADEON 9800 Pro，盈通将其价格一下降到1999元，相对于之前的价位几乎降了50%，因此在高端市场上极受欢迎。然后迪兰恒进也迅速跟进，将R9800 Pro的价格定在了2099元，并赠送正版《古墓丽影——暗黑天使》游戏。高端显卡如此，中端的双敏R9800 SE黄金版更是大家追逐的热点，其公开报价为1399元。低端方面，自从七彩虹把R9600 SE降到599元以后，各种R9600 SE的价格纷纷定格在600元以下；万丽的R9200 SE 128MB版也报出了399元的新低，而之前这是64MB版本的价位。

在NVIDIA方面，高端的七彩虹FX 5900 XT的价格报到了1499元，这同一些FX 5700 Ultra显卡的价格相同，但论性能FX 5900 XT更好一些。中端的铭瑄FX 5600 128MB也已降到了699元；低端方面恩雅FX 5200报出了399元的超低价格，与同为低端显卡的MX440价格差距不大，在API支持方面更具优势。

### 主板

Intel平台方面，昂达开展了“刮刮卡”促销活动，购买其3款基于i865PE、i848P、PT800芯片组的主板之一，均有机会中奖，最高奖是价值上千元的DIY套装。低端产品方面，848P主板逐渐热卖，其中七彩虹的848P主板以499元的价格很受欢迎；同样支持800MHz FSB的升技VI7（PT800+VT8237芯片组）也在市场中以510元的价格热销。

AMD平台方面的活动也很多：映泰nForce2 IGP主板M7NCG400以698元的价格对学生促销，而且学生凭学生证就可加38元可获得6合一读卡器。升技的nForce2主板NF7价格再次下调，600元的价位受到很多朋友的青睐；KT600主板一降再降，目前价格普遍在500～600元之间，其中550元的磐正8KRAI受关注度很高。

另一方面，Athlon64平台也逐渐低下高贵的头，代理硕泰克K8套装的北京融华康公司对Athlon64 3200+配硕泰克SL-K8AV2-RL主板套装进行了大降价，价格由原来的5999元变为3999元，进一步贴近了用户。

### 数码

本月数码市场中新品并不多，不过降价很频繁。在众多降价产品中，富士的数码相机格外引人关注：富士将200万像素、3倍光学变焦、1/2.7英寸CCD的低端数码相机——A205S的价格一举降到了999元，这对整个入门级数码相机市场的震动相当大，特别是给一向以价格取胜的国内品牌数码相机带来巨大冲击。



尼康D70数码单反相机

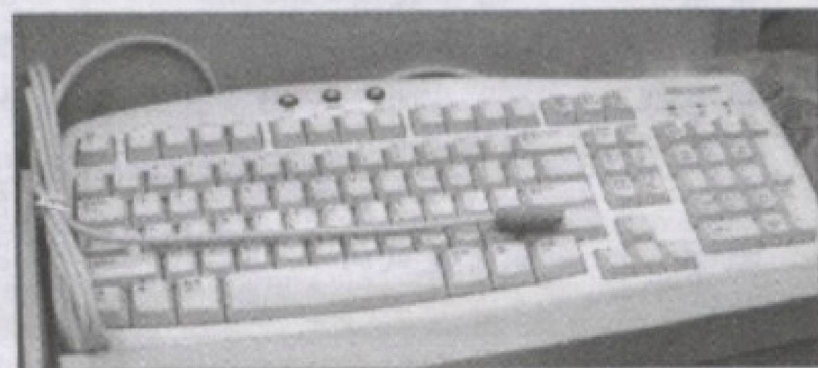
此外，尼康数码相机的降价同样值得关注，尼康高端的CoolPix 5400已降到5580元，而CoolPix 5700也跌到了6550元。尼康本月除降价外，还发布了数款新品，其中包括有令人瞩目的万元级数码单反相机——D70、800万像素的CoolPix 8700及面向消费级市场的CoolPix 3200和2200，这些产品将在近期上市。

数码摄像机方面，松下的全线产品都有降幅，其中高端的MX500从9900元一举降到目前的9200元，降幅高达700元，GS70降到了7300元，降幅也有450元；另外GX7降幅达到200元，目前报价为6300元。值得普通消费者关注的是，松下中端DV产品的价位也有不小的调整，其中GS50的降幅达到了350元，现报价为4500元，而GS30和DS65的降幅均为270元，现报价均为3980元。

### 外设

由微软“灵巧键盘”和微软“灵动鲨”鼠标组成的“光学灵巧套装”，大家一定还有印象。作为微软切入中低端市场的首选套装之一，当初这款套装以199元的售价吸引了不少消费者的关注，还一度因热销而缺货。随后，微软在2004年1月份又推出了“迎新年，刮大奖，微软百万礼品大赠送”活动，活动期间购买“光学灵巧套装”均有中奖机会，其中一等奖是价值999元的微软无线桌面套装精英版。本以为这样的促销活动会再次调动消费者的抢购热潮，但市场反应却很平淡，甚至在活动期间就有商家单独销售套装内的灵动鲨鼠标，而原价值99元的微软灵巧键盘，现在只能以65元的价格进行甩卖了。

以前很少有朋友关注鼠标垫的行情，可是随着光电鼠标的热销，鼠标


微软键盘

垫早已不再是无足轻重的小角色，没有一款好的鼠标垫，即使是很好的鼠标也很难发挥出最佳性能。

现在市场上的高档鼠标垫主要是玻璃、铝等材质的鼠标垫，其中Surface1030、X-raypad THUNDER 8等知名鼠标垫目前销售情况较好。自Surface1030到货后，市场上陆续又推出了很多款相似的鼠标垫，但多数质量一般，且售价较低，只要几十元就可买到。也许是强大的竞争压力作用，Surface1030鼠标垫现在的价格调整了很多，已由初期200多元的售价降到了180元。不过，面对越来越多的竞争对手，Surface1030鼠标垫还会面临更多挑战，象近期到货的X-raypad THUNDER 8的攻势就很猛烈，不但价格与之相同，效果也很好。


1030鼠标垫

除了以上两款近期销售情况较好的鼠标垫外，一些知名战队比如SK战队使用过的Steelpad 4D鼠标垫也深受CS玩家喜爱。Steelpad 4D鼠标垫是由合成树脂制成，重量很轻，有粗细两面，售价为190元，对同价位的Surface1030和THUNDER 8鼠标垫构成了一定威胁。

## 本月酷机推荐

### ←7300元中高档家用P4配置

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Intel P4 2.8C（盒） | 1490 |
| 主板 | 硕泰克SL-86SPE2 | 699 |
| 内存 | Kingston DDR400 256MB X2 | 710 |
| 显卡 | 旌宇擒雷者FX 5600 256DV | 999 |
| 显示器 | 飞利浦107P5 | 1650 |
| 硬盘 | 希捷 酷鱼7200.7 120GB | 725 |
| 光驱 | 先锋DVD-121A | 285 |
| 机箱电源 | 百盛青台机箱+航嘉冷静王电源 | 325 |
| 音箱 | 轻骑兵B1EX | 305 |
| 键盘鼠标 | 罗技光电高手套装 | 160 |
| 总计 | 7348 | |

由于近期CPU市场出现了明显变化，所以在这期的高端主流配置上作了一些调整。虽然P4 2.8E已上市，且价格也不比P4 2.8C高出多少，但其惊人的功耗并不是所有人都能接受的，所以这里仍采用P4C+i865PE主板的组合。在这套配置中，旌宇擒雷者FX 5600 256DV的5ns显存在速度上并不理想，但256MB的容量可令用户用起来更从容；显示器则选择了飞利浦高端的107P5，其带宽为203MHz，最高分辨率可达1920×1440。虽然配置价格达到了7300多元，但并没有采用液晶显示器，这是因为考虑到整机的均衡性；近期LCD价格飞涨，与其多投资在液晶身上，不如加强其他配件的性能。

### →5500元AMD中档娱乐配置

从价格上看这是一款中端配置，不过性能丝毫不比高端配置逊色：nForce2 Ultra 400主板加上Barton 2500+的组合性能很强劲，两条Kingmax DDR400 256MB搭建的双通道内存对整体性能也有较大帮助。这套配置中的显卡虽然采用64bit显存，性能并不十分出色，但在这一价位的显卡中这款R9600SE的性价比还是不错的。作为一款5500元左右的机型，这款配置足可从容应付目前大多数游戏及应用软件。

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Athlon XP 2500+（盒装Barton核心） | 770 |
| 主板 | 磐正EP-8RDA3I | 570 |
| 内存 | Kingmax DDR400 256MB X2 | 670 |
| 显卡 | 七彩虹镭风9600SE CV版 | 599 |
| 显示器 | 优派G72F+ | 1380 |
| 硬盘 | 西部数据WD1200BB | 720 |
| 光驱 | 台电16X DVD | 280 |
| 机箱电源 | 金河田+300W | 300 |
| 音箱 | 冲击波SC-2107 | 185 |
| 键盘鼠标 | LG光电套装 | 70 |
| 总计 | 5544 | |

### ←4000元通用型大众娱乐配置

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Athlon XP 1800+ | 435 |
| 主板 | 承启7VJL5 SUMMIT | 460 |
| 内存 | 现代DDR400 256MB | 280 |
| 显卡 | 铭宣 狂镭9200 SE | 399 |
| 显示器 | LG F702B | 1030 |
| 硬盘 | 西部数据WD800BB | 550 |
| 光驱 | 华硕CD-S520 | 158 |
| 机箱电源 | Aopen+300W | 300 |
| 音箱 | 漫步者R201T北美版 | 135 |
| 键盘 | LG超薄 | 25 |
| 鼠标 | 新贵追风豹MS-027TP | 25 |
| 总计 | 3797 | |

对于众多的入门级用户来说，首先要考虑的就是整体价格。这款3800元左右的配置，对于绝大多数消费者都可接受，而性能上看也还算不错。这里并没有选择目前AMD低端的Duron处理器，而采用了性能更强劲的Athlon XP 1800+，搭配上性能稳定、功能比较完善的KT400A主板，R9200 SE显卡对于一般的家庭用户来说，在应付一般应用软件的同时，也可进行一些影音和游戏娱乐；显示器方面，LG F702B在1030元的价格目前来看还是物有所值。光存储方面，出于成本考虑仅选择一款52×的CD-ROM，如果用户想增加其他一些功能，还可根据个人情况更换成DVD、CD-RW或Combo驱动器。




## 驱动热报

**1** **ATI**：2004年2月13日，ATI发布RADEON 7000/7200/7500/8500/9000/9200/9500/9600/9700/9800系列显卡最新催化剂驱动4.2-7.98-4.14.01.9137官方正式版For Win9X/Me。该驱动提高了ATI DX8产品家族的游戏性能，包括R9200、9000和8500系列，还修正了上一版本驱动在游戏及测试软件中的一些兼容性问题，推荐ATI显卡的用户更新。

**2** **Logitech**：2004年2月4日，罗技发布全系列鼠标最新MouseWare驱动9.80简体中文版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，这款驱动支持罗技全系列鼠标，包括轨迹球和光电鼠。罗技鼠标的驱动和应用软件也能使用在其他品牌鼠标上。

## 硬件工具速递

**1** **D3D RightMark**：D3D RightMark 1.0.5.0（Beta4）版For Win9X/Me/2000/XP，这是一款专业的D3D性能测试工具，支持最新的DirectX 9技术，测试项目有顶点着色、像素渲染、三角形生成……这个公开发布的新测试版本中增加了Vertex Shaders 3.0和Pixel Shaders 3.0部分的测试功能。

**2** **SiSoft Sandra2004**：SiSoft Sandra2004 9.104 SP1版For Win9X/Me/2000/XP是一套功能强大的系统分析评测工具，拥有超过30种测试项目，包括CPU、内存、硬盘、显卡、鼠标、键盘、网络、主板、打印机、CD-ROM/DVD、SCSI、APM/ACPI等，全面支持当前P4和Athlon平台。最新版增加了对掌上电脑、卫星电话、AMD Athlon 64和Athlon 64 FX处理器的支持。

**3** **PowerStrip**：PowerStrip 3.49 Build 438版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，这是功能非常强悍的显卡、屏幕功能配置工具，拥有诸如调整桌面尺寸、刷新率、放大缩小桌面、屏幕位置调整、桌面字型调整等功能，这些功能都可用附在桌面上的Toolbar或快速键来实现，非常方便；它还能用于显卡超频，可很方便地调节显卡的核心、显存频率。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年02月25日）。

**中关村配件参考价格 单位：人民币（元）**

| 类别 | 品牌/产品 | 型号 | 价格 |
|---|---|---|---|
| CPU | Pentium 4 | 2.4B/2.8C（散装） | 1105/1480 |
| | Pentium 4 | 2.8E/3.0C GHz（盒装800MHz FSB） | 1600/2030 |
| | 赛扬（散装） | 1.3（T）/1.7/2.0/2.4GHz | 295/425/515/560 |
| | Athlon XP（散装） | 1800+/2000+/2400+ | 435/500/640 |
| | Athlon XP（盒装） | 1800+/2000+/2200+/2400+ | 520/575/640/710 |
| | Duron（散装） | 1.4/1.6/1.8GHz | 285/320/395 |
| 内存 | 现代 | PC133 SDRAM 128/256MB | 230/370 |
| | 现代 | DDR266 128/256MB | 155/280 |
| | Kingmax | DDR333 256/512MB | 330/630 |
| | Kingmax | DDR400 256/512MB | 335/655 |
| | 金士顿 | DDR333 256/512MB | 325/625 |
| 硬盘 | 迈拓 金钻9代盒装 | 80/120GB | 670/910 |
| | 西部数据 | 800BB/800JB/1200JB | 550/630/815 |
| | 西部数据 | 2000JB/2500JB | 1580/2150 |
| | 希捷 酷鱼7200.7 | 40/80/120GB | 485/575/725 |
| | 日立 笔记本硬盘 | 20/30/40GB | 750/800/950 |
| 主板 | 华硕 | P4P800（865PE）/A7V600（KT600） | 1030/830 |
| | 微星 | 848P Neo-S（848P）/KT6V-LSR（KT600） | 650/650 |
| | 技嘉 | GA-8PE800（845PE）/7N400（nForce2） | 620/640 |
| | 升技 | AI7-GURU（865PE）/NF7（nForce2） | 1000/600 |
| | 青云 | PX865PE（865PE）/KX400-8X（KT400） | 770/660 |
| | 七彩虹 | C.848P（848P）/C.KT600 PRO（KT600） | 499/499 |
| | 硕泰克 | SL-86SPE2（865PE）/75FRN2-L（nForce2） | 690/670 |
| | 昂达 | P5PE-X（865PE）/P4PE2（845PE） | 640/530 |
| | 承启 | 9PJL1（865PE）/9VJL5（PT800） | 770/499 |
| | Intel原厂 | 845EPI/D845PEBT2/865PERL | 600/750/760 |
| 显卡 | 华硕 | A9600XT TVD 128（R9600 XT 128MB） | 2000 |
| | 微星 | FX5200-T 64MB/Ti4200-VTD8X 128MB | 520/1090 |
| | 丽台 | A180TB/A360TD 256MB VIVO | 490/1588 |
| | 迪兰恒进 | 镭9200 64MB/镭9600加强版 128MB | 550/899 |
| | 昂达 | 闪电8450/闪电9520（256MB） | 399/680 |
| | 七彩虹 | 风行5700白金版/镭风9600PRO CH版 | 999/999 |
| | 旌宇 | 擒雷者XP 128MB/擒镭者FX 5900 SE超值版 | 799/1599 |
| | 硕泰克 | SL-MX440-D6T/SL-5600-XD | 390/950 |
| | 万丽 | R9600SE 128D/FX5700 128D | 588/998 |
| 显示器 | 三星LCD | 173V/171S/153V/151N | 3990/3850/3180/2799 |
| | 三星 | 785MB/783MB/765MB/763MB | 1390/1290/1210/1120 |
| | 飞利浦 | 107S5/107T5/107C5/107P5 | 1020/1180/1185/1520 |
| | 飞利浦LCD | 150S4/150B4/170S4/170X4 | 3170/3250/3900/4400 |
| | LG LCD | L1510S/L1520B/L1715S/L1720B | 3258/3358/4288/4488 |
| | 优派LCD | VE155/VE155B/VG500/VE700 | 2850/2950/3090/3900 |
| | 梦想家 | 770DF/X650/X650黄金版/G650 | 1099/1299/1399/1599 |
| | 美格 | 570FS/770FT/786FDX5/796FDX5 | 888/999/1399/1499 |
| 光存储 | 52速CD-ROM | 昂达/华硕/三星/爱国者 | 160/158/170/165 |
| | 16速DVD-ROM | 三星/昂达/明基/华硕 | 280/260/275/280 |
| | 明基刻录机 | 5224P2/4824P2 | 375/360 |
| | 华硕刻录机 | 4824A/5224A | 360/375 |
| 外设 | 明基键盘 | 海湾键盘标准版 | 95 |
| | 爱国者键盘 | 超薄手感王/英雄键盘 | 78/55 |
| | 微软鼠标 | 光学银光鲨IE4.0/光学灵动鲨 | 399/129 |
| | 罗技套装 | 无限炫光键鼠套装 | 299 |
| | 航嘉电源 | 冷静王钻石版P/BS3000P4 | 268/188 |

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年02月25日。

# 长堤上的蚁穴

## ——网络购物流程隐患不完全考察

■北京 结冰的河 广东 无头无脑

**“买，还是不买，这是个问题”。网络购物对于现今都市的年轻一族已不是一个陌生的行为，但越来越多的消费者在面对网站上琳琅满目的商品和诱人的价格时却越来越犹豫。电子商务从2000年网络大潮兴起时发展到今天，已有了将近5年的历史。5年，在IT时代里这是一个多么漫长的数字，陈天桥从籍籍无名到万众瞩目也不过就是3年左右的时间。而5年前围着电子商务到处论剑的高人们，现在大部分都已淡出了江湖，电子商务也从金光耀眼的金字招牌回归成网站盈利的普通手段。经过5年的风吹雨打，现在的B2C、C2C已为众多消费者所接受，但我们依旧在媒体和网络上不断看到网民的各种抱怨和投诉。以次充好、送货迟缓、张冠李戴、或者就是赤裸裸的网络诈骗，太多的问题使得个人消费者在享受电子商务这个网络时代新服务时，像哈姆雷特一样矛盾和反复挣扎。**

“如果野狗能经常钻进你的院子捣乱，那一定是你的篱笆没有扎好”，这是淘金时代西部牛仔中流传的名言。在2003年本刊刊载了《网站购物海陆空全豪华攻略》，详细列举网络购物的种种问题和应对之策。但对于个人消费者来说，能遇到这么多陷阱，就说明在现有的电子商务交易机制中有着种种不合理的漏洞，因此本文就目前国内网络购物过程中可能存在的种种疏漏进行了扫描和分析，供有心的读者思考和规避。当然，亡羊补牢，这个牢还是要由牧羊人来补，最重要的是国内电子商务网站在今后的经营中能弥补这些漏洞。

在讨论电子商务交易机制中的漏洞之前，有必要先简单了解一下电子商务交易的业务流程。电子商务的特点就是最大限度减少了货物的流通环节，从而降低了交易成本，使得买卖双方获得更多的利益。简而言之就是商流和物流的分离。

> 传统模式：卖家发布商品信息（摆摊）、估量产品价格（标价）、买家寻场（搜货）、审查产品信息（看货）、衡量性价比（计价/还价）、决定购买（订货）、结算（付帐）。对于货物的审查、价格的谈判、产品和现金的交换都是在同一时间和同一空间发生的。
>
> 电子商务：改变传统交易流程，将产品信息、货物交换、货款结算分离成3个时间和地段进行，在减少流通的物理环节的同时，却增加了交易手续的不确定性，因此产生了诸多新问题。

下面，我们将就一桩电子商务交易中涉及的各个环节，对消费者的投诉和问题产生的原因进行分析。

### 一、商品信息发布

**案例1**

小邓想通过学习Dreamweaver来制作动态网站，于是去了国内著名的计算机出版物网站China-pub挑选书籍。他在搜索框内输入“动态网站”，出现众多选择。但能赖以判断图书内容



质量的信息只有图书封面、出版社和一个非常简略的内容简述。在经历了长时间比较之后，他选中了一本《Macromedia Dreamweaver MX动态网站开发标准教程》。书在第3天送到，可是收到以后发现该书的内容太深不适合初学网站制作的自己，于是联系商家要求退货。商家根据退换货标准表示在商品没有质量问题的前提下不予以退货，但考虑到小邓的情况，可以为其办理换货手续，不过换货的商品金额必须大于该书的金额。

**案例2**

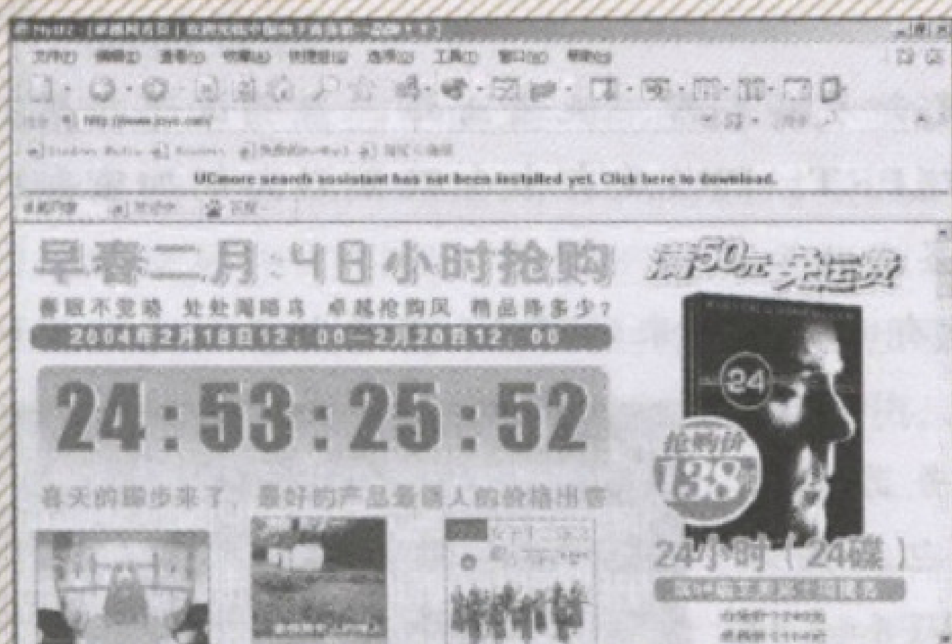
李先生由于工作和学习需要买一台笔记本电脑，因资金的限制他决定到网络上购买一台二手电脑。在经过反复考察对比之后，他在易趣中选定了一台号称“九成新”的戴尔笔记本电脑，但在付款后，拿到的货物让他实在无法相信这是一台“九成新”的笔记本电脑。虽然相关的各项配置基本符合，但是有坏点的液晶显示屏、经常发生鼠标跳跃的触摸板、已经失去光泽的电脑外观使他觉得自己上当了。他要求退货，但对方声称出售的就是“九成新”的电脑，拒绝李先生的退货要求，而他向易趣的投诉也以同样的理由被驳回。

### 案情分析

在现实中我们可在书店里通过翻阅图书来判断是否适合阅读，购买化妆品可通过试用来判断是否满意……而网络交易中因卖家与买家不在同一地域，因此我们只能通过商家在网站上发布的商品信息来判断。可我们经常会碰到商品信息不全面或不翔实的情况，同时更多的时候有的商品仅仅有一到两句话介绍，甚至没有图片，这为消费者选购商品造成了困难。电子商务商流物流分离的特性使消费者无法在消费的同时接触到商品，只能通过网站上对相关商品的描述来判断是否满足自己的需求，因此提供翔实的商品信息和介绍落在了商家的身上。但目前国内主要电子商务网站对于商品信息的内容描写都没有明确要求，使得网页上充满了对商品信息的模糊表述，类似“九成新”、“色彩绚丽”、“外观时尚”等词语让消费者难以判断商品的真实价值。缺乏对于商品信息发布的明确统一规定，是信息发布环节中的漏洞。

**建议：**电子商务网站针对所经营的内容，在商品材质、主要功能、生产日期、使用年限、简要目录等重要产品信息作出统一的规范，使得消费者在购买时有可靠的判断依据。对于消费者来说，应该有规范意识，尽量避免选购产品信息描述不明确的产品，以免造成售后纠纷。

**案例3**




众所周知，卓越网一共有北京、上海和广东3个分站。刘先生常居北京，所以养成了在卓越北京站下单的习惯，最近因为个人的原因，他要南下在深圳长驻。此前他在卓越选中了几样商品，便准备等到深圳之后订购，让他们配送到深圳。可是当他再次登录卓越广东站的时候，却惊讶地发现此前看中的一本书竟然在卓越网页上再也搜索不到了。这本书既非禁书，也未曾听说卓越停售此书的消息，可怎么就是在卓越网站上再也找不到了呢？反复查询之后，他发现如果他登录卓越北京站，就可以找到他需要的图书。原来如此，卓越网采取的多站式B2C设计，已经细分到不同的分站不会出售相同的商品了。结果是他在卓越北京站和广东站上分别下了订单，付出了2份配送费用，才购买到了所有需要的商品。

### 案情分析

卓越的3个分站不仅仅是前台页面上的分站，而且后台中在3地也分别有独立的配送中心。本质上来说，这是减少物流配送距离，降低销售成本的有效手段。但卓越网在实行统一品牌Logo，统一商品推广宣传的前提下，有意无意淡化了不同分站的商品内容差异特征。不明真相的消费者非常容易忽视3个分站的内容差异，而造成产品购买和配送上的错误。而卓越网3个分站显然也没有通过网络针对3个分站的库存进行有效沟通和内部物流机制。3个分站实质上成了3个半独立的站点，一方面浪费了网站的经营和推广费用，另一方面也让消费者增加了交易费用。

**建议：**对于实行多站式B2C的电子商务网站来说，这种节省成本的组织结构是可以实施的。但是首先需要在宣传中标明不同网站上产品内容的差异，以方便消费者进行针对性购买。例如某样化妆品适合南方消费者，所以在广东、上海站有售，但这不意味着北京消费者就没有这种消费需求，因此可在北京站上展示该产品并注明广东、上海站有售。当然，最合理的方法还是在不同分站上推出统一的产品信息，同时在各个物流配送中心建立有效的库存沟通和物流机制。让流动频繁的消费者可在南方站下订单后，到北方站取货物，做到双方费用成本的共同最小化。对于普通消费者来说，则需要注意多站式B2C电子商务网站的这种特点，避免商品订购和配送错误发生的可能，减少无谓纠纷。

## 二、买卖双方信用考察

**案例1**

麦加是网络迷，按照他的说法，他已经是吃穿用全在网上的比特人了。当当经营图书，Cnave经营音像，但对在网上生存的麦加，这些都无法满足他的需求，因此他也偶尔在一些小型B2C网站购物以满足生活之需。2003年4月，他在一家小型网上商店购买了一套男士护肤用品，结果在完成了支付以后，迟迟没有收到商品，2个月后，他终于相信自己在网上被骗了。可他怎么也想不到一个堂堂贴有红盾标签的B2C网站竟然会出现这种情况。他再次访问该网站，才发现原来他们的红盾是假的。



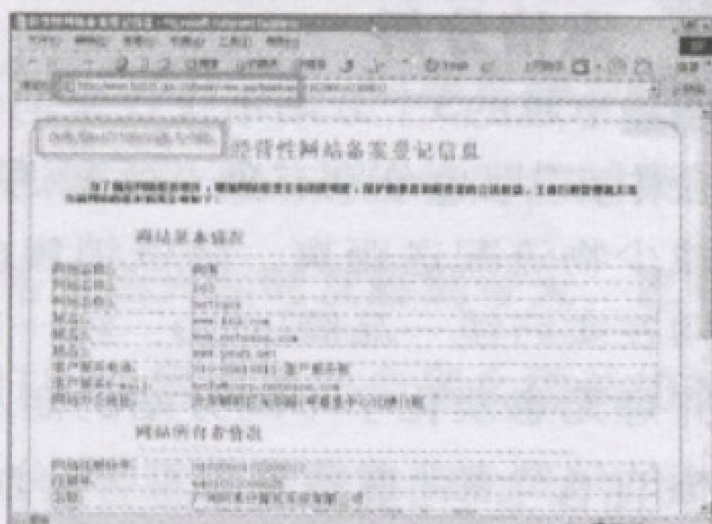
### 案情分析

如何评价网站，尤其是B2C网站的信用程度，目前国内没有统一的评价标识。



因为红盾标识的权威性，很多不法网站盗用此标识来欺骗顾客，麦加就是被盗用的红盾标识所迷惑。鉴别红盾的真伪很简单，只要用鼠标点击红盾标志，如果有连接至http://www.hd315.gov.cn的页面弹出，如右图，即可验明真伪。

> 红盾标识：由北京市工商局（HTTP://WWW.HD315.GOV.CN）面向经营地在北京，开办有网上经营业务的网站颁发的电子标识。拥有此标识的网站，表明已经在北京工商局做了登记和备案，是具有合法经营资格的企业或网站，是值得信任的网站。



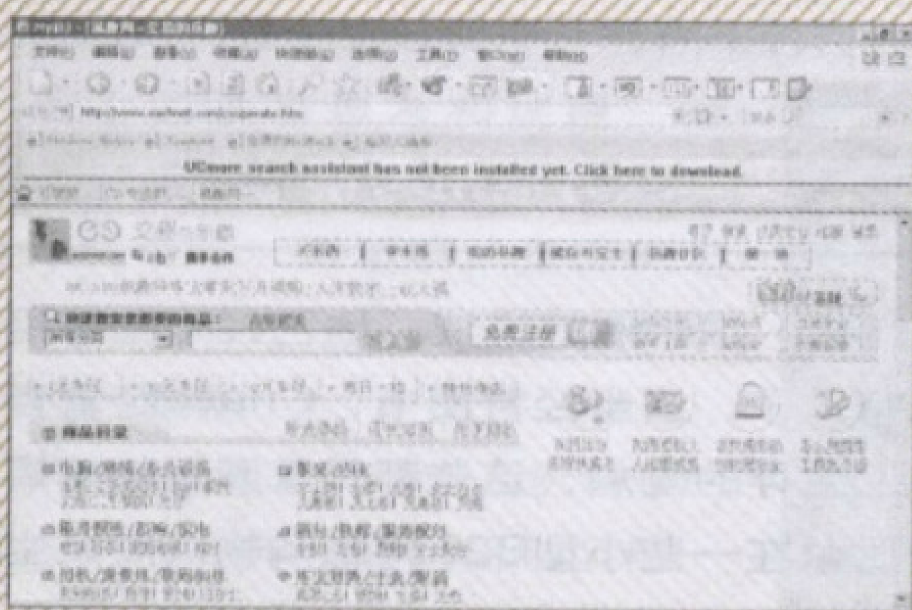
**建议：** 红盾作为目前国内认知度较高的电子标识也具有一定的局限性，目前该红盾标志只接受北京的网站申请，而且缺乏对经营性网站的信用评估，对其合法身份的认证也不统一，如北京采用红盾，而其他地区有的用电子ICP证书，有的地区则没有开通，有些网站不得已将自己的工商执照和通信管理局颁发的ICP证书扫描放于网上，来证明自己网站的真实性和可靠性，而国外，拥有Etrust或Verisign标志的网站即可获得消费者的信任。国内还没有对网络信用体系的评价系统，尽快建立一个统一有效的网站信用评价体系是电子商务顺利开展的重要内容和当务之急。鉴于目前国内对网上经营性网站的信用评价和认证不完善，网友最好在有名的大型购物网站购物，这样可以降低风险。







### 案例2



陈先生是易趣网的常客，但他没有想到即使如他一般经验丰富的老网虫，有一天也中了骗子的招。他在易趣网上看到一款索尼F717相机，无论是价格还是产品性能都非常合适。在交易之前，他小心地考察了对方，个人信息显示对方的信用等级为钻石级、好评度为90%，应该是非常可靠的卖家。于是在对价格进行了确认后他汇出了款项，然而一周过去他仍然未接到货物。到易趣查询，发现该卖家因为欠网站的交易费用，帐号已经被冻结了，无法对骗子进行警告和评价。而根据骗子的实名制信息查询，对方却否认是易趣网的用户，并声称自己遭受抢劫，身份证和手机都已丢失，使他无法再进行追究。更为郁闷的是，在对该骗子进行警告的45天有效期过去之后，他无意中发现骗子付清了欠费再次登录进行交易，信用等级和评价依旧完美。而在追查对方的信用和评价情况时，他发现对方的信用等级是依靠一些小额商品交易积累起来的，而正面评价则多来自几个固定的ID。显然，他碰上的是一群有组织的骗子。



### 案情分析

诚信问题是C2C交易模式中最不可靠的因素。尽管C2C网站建立了实名制、信用等级、公告警示等多种预防机制，但依旧防不胜防，以上案例是个职业行骗的典型。骗子巧妙避开了实名制和信用评价机制的约束，利用较少的成本最终行骗成功。

**建议：** 易趣网目前针对利用小额商品积累信用的手段，提高了小额商品的交易费用，并限制同一ID的多次评价，但这对于合法进行小额商品交易的用户造成了困扰，因此这只是治标的办法。合理的解决之道应该是建立第三方信用评价和物流交换平台，使得物流和商流的交换在同一时间和同一空间，由双方确认（可以远程确认）后发生，电子商务网站应该承担起交易的部分责任。因此，尽管易趣仅提供交易平台，但也应负担部分交易风险。目前国外已经对此提出了比较可行的交易模式，具体过程如下：

1.首先用户和商家都在中间交易服务器上注册，并分别安装GID客户商家软件，用户使用GID提供的PACK和自己的浏览器。

2.卖方得到中介服务器提供的对称秘钥，和中介服务器的公钥匙。

3.买方得到Cid（Customer Wallet Identification）客户钱包标志PIN（和中介服务器共享的密码）以及中介服务器的公钥。

4.买方浏览卖方服务器，挑选商品，当确认选择后，卖方服务器发送PRT。PRT是有中介服务器公钥加密，并有卖方的私钥签名。

5.买方接收有卖方发送来的PRT，查看相关信息，发送到中间服务器。

6.中介服务器向买方发送CAC（包括买方先前发送的PRT和支付工具选择集合）确认请求，使用买方端的PACK，用中介服务器公钥对中介服务器发送来

> CAR包括两部分：买方用中介服务器的公钥加密买方自己的PIN以及CAR中的信息（防止重放攻击），还有一部分MAC（认证码）买方和中介服务器会话秘钥和CID，这部分被买方的PIN加密。CAR和CAC都附加消息序列号和时间戳，这样做的目的也是防止重放攻击。

的CAC进行认证。

7.如果确定信息正确，客户向中介服务器发送CAR。

8.服务器给买方发送PPT信息，用自己的私钥签名，并用卖方的公秘钥匙加密表示已经支付，同时通知买方已经支付的信息。买方在发送到商家，卖方确认。

PRT（Payment Request Ticket）：这个信息是商家给用户提供的不可复制的消息，由中介服务器展示在用户面前。

PPT（Payment Processed Ticket）：当中介服务器证实用户接收请求并可以支付时产生。

CAC（Confirmation and Authentication Challenge）：由中介服务器提供给用户的确认认证请求。

CAR（Confirmation and Authentication Response）：由用户发送，确定用户购买意、指定支付工具。

## 三、商品订单确认

### 案例1

2003年11月16日，黄女士接到了她10月的信用卡帐单，她惊诧地发现竟然有两笔金额完全一样的网上交易。在拨打银行的服务电话后，她查到有两笔交易都是通过中国银联完成的网上支付。在查阅信箱后只发现在10月有1份和帐单金额一致的消费。黄女士向银行查实两次交易帐单的支付都是通过网络发生的，再向相关网站质询。网站的客服小姐答复，网站不可能两次扣款，于是黄女士拨通了中国银联广东公司的客服电话，银行根据信用卡帐号，查到该款项是付给上海环迅i付通公司的，建议再向上海方面查询。上海方面在接到投诉的2日后给予了答复，确认扣款两次，支付的是同一订单。黄女士将这个结果转发给了网站客服，在"铁证"面前他们承诺认真查询，又过了2日，接到网站电话，确定多付了一笔款，会将相关款项退回。询问原因时，他们提示在订单确认过程中是否曾经掉线或出现"无法连接"的空白页面而反复刷新。黄女士承认有此类情况出现，随后多收的款项被退回。

### 案情分析

由于电子商务中商流（商品订单、确认信息等）通过网络发送，因此网络线路出现问题对商流信息的影响很容易造成交易中的纠纷，此案例就是个典型。对于电子商务网站来说，应该在订单确认时增加一个步骤，对于内容完全相同的订单再次核实，然后才予以发货。目前已知卓越网就采取了这种确认模式。

**建议：**消费者在发出订单时不要过于匆忙，对于掉线或出现空白页面等意外情况应该重新核对订单信息，并对信箱中的确认信认真阅读，避免订单重复，造成不必要的麻烦。

## 四、商品包装配送

### 案例1

程先生在卓越网上购买了一款耳机，但当货物配送到手中时，却是一款被挤压成四分五裂的"残骸"，虽然随后卓越网负责更换了产品，但毕竟延误了程先生对物品的使用。另一次他在当当网上购买了几本图书，货送到之后，却发现由于包装的塑料袋破裂，丢失了2本图书，他当即表示无法结算，后由当当网补充上了丢失的2本图书后才结算。




### 案情分析

目前电子商务网站主要的物流配送方式是邮寄或上门送货。为了减少邮寄途中的损失，网站往往采用耐压抗震包装，并在包装内填充一些填充物减少商品的损失风险。但送货上门服务时，为减少成本，网站往往减少了对商品的防损措施，采用普通的塑料袋封口包装，结果造成商品在运输途中受到一定的损伤，最后给消费者带来不便。

### 案例2

李先生是卓越网的常客，为了节省5元的配送费用，他经常一次购买200元以上的商品，通常都很顺利，但2003年春节前他的一笔订单却让他在春节回到北京之后才拿到货物（在卓越网事先申明的配送时限之外）。李先生依据卓越网的按时送货承诺要求赔偿，但是经过多次谈判之后，不了了之。

### 案情分析

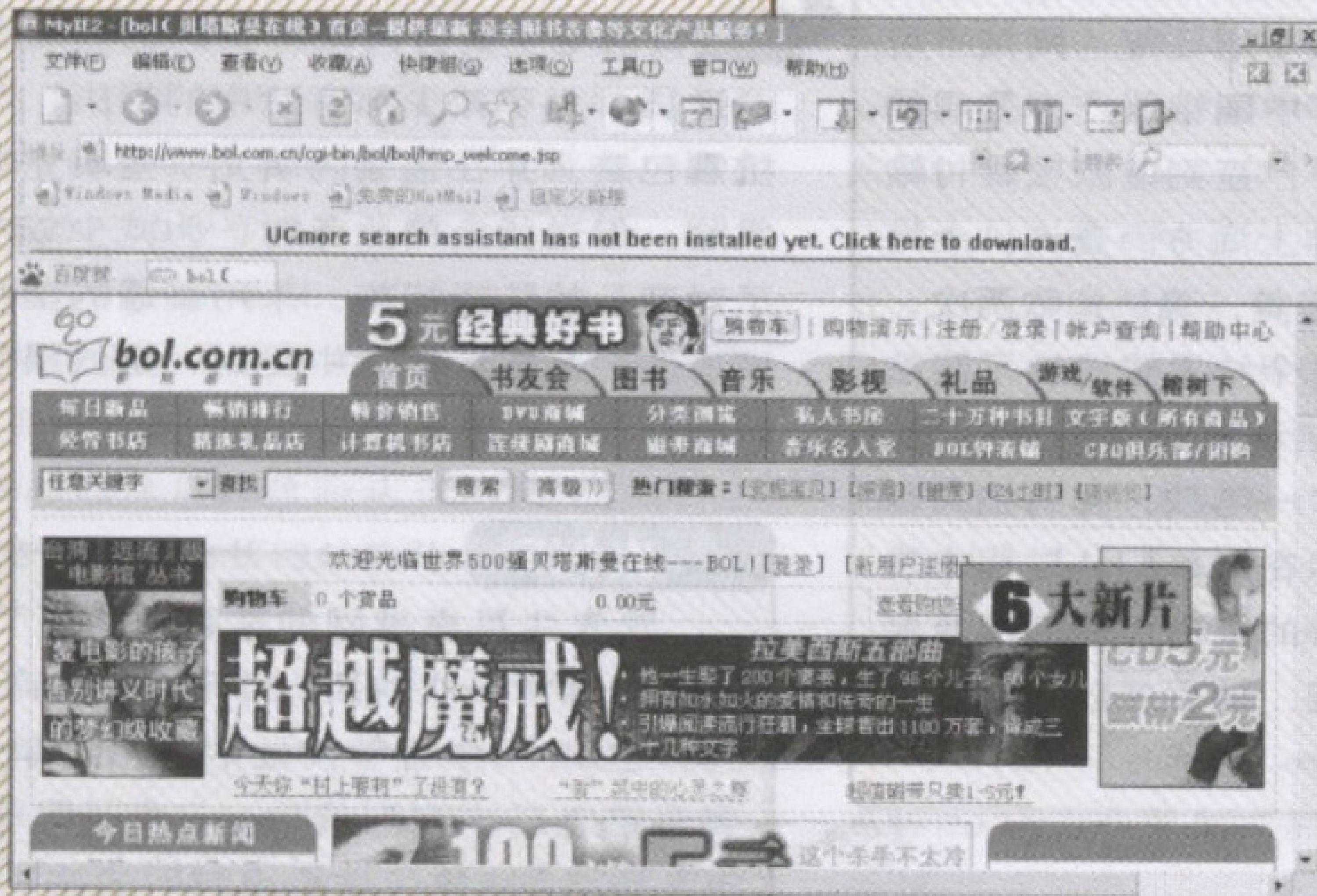
商品配送不及时是电子商务中被人诟病最多的问题。根据笔者对网站的了解，主要原因有如下几方面：一是网站的配货，对于大量订购多品种商品的客户，由于物流中心的仓库中可能会出现缺少某种商品，无法迅速配齐订单，因为少一样物品而不能发货的情况。二是配送的拖延，目前网站为了提高效率降低成本，往往把配送业务委托给专业物流公司，但部分物流送货公司人员不足、人员业务素质不高、路线不熟等原因造成送货延迟。

**建议：** 网站对于货品的包装应该更加细致认真一些，西谚云：魔鬼存在于细节中。往往是某个环节上的疏忽，破坏了原本良好的配送过程。货品严格包装增加的成本不高，但对于降低投诉率、提高企业形象、减少管理成本都有显著效果。此外，网站对于货物配送应该有足够的弹性，Amazon网站有一个非常人性化的分批配送服务。由于不同书籍Amazon所需的配送时间不同，Amazon允许用户选择把所有的书籍尽可能在一个包裹中进行配送，但同样也允许用户为了能及早看到其中的某本书，而有一个能够即刻配送的选项。虽然这样一个订单的书要被分成几个包裹配送，增加额外的费用，但用户却可以及早看到自己渴望的书籍，为此支付额外的费用是合理的。至于送货公司的甄选，应该尽量选取服务质量好的企业，避免意外损失。对于用户来说，在大量订购多种商品的同时，也必须考虑到网站配货的难度，如果可能，应该将部分非热门销售产品拿出订单之外，避免因为某个产品而延误整个订单的配送。

## 五、交易货款结算

**案例1**

小孙2003年11月在贝塔斯曼网站购买了两套《哈利·波特》DVD，采用邮局汇款方式付款。当他收到货物时，发现由于长途运输，货物的外包装受损严重，而且碟片也有划伤，因此联络贝塔斯曼要求换货。小孙按照客服小姐的说明，将货物包装好，连同订单一起邮寄给了贝塔斯曼，并且产生了15元的邮费，按照当初协议上的约定，贝塔斯曼将报销因产品质量问题所产生的一切费用。随后贝塔斯曼的客服告诉小孙货物已经售空无法调换，但可以为小孙办理退款，万般无奈之下，小孙只能接受退款。可是退回的款并不像小孙所认为的那样给他一张汇款单，而是将货款存入了他在贝塔斯曼的虚拟帐户。他本来可以自由使用的现金，现在却变成了必须在贝塔斯曼消费的虚拟货币。




**案例2**

刘女士在易趣网上多次交易都很顺利，因此不再像过去一样小心谨慎。某日她有款数码相机要出售，在易趣竞拍之后，一位买家以2000元的价格竞拍成功，但对方以担心受骗为由要求先付一半，然后货到后再支付剩余货款。刘女士在收到1000元货款之后将货物递出，从此再无回音。



### 案情分析

将货款变成了虚拟帐户内的存款，换句话说，本来可由消费者自由支配的现金，变成了不得不在该网站消费的无息存款。作为商家也许有成本的考虑，将货款用现金退回将会产生一笔费用，可作为消费者来说，他们是无辜的，在自己得不到满意的商品后，还不能得到本该属于自己的钱款。使消费者被动消费，这无疑会降低消费者对于该网站购物的乐趣和信任度，反而增加了消费者对该网站的反感情绪。

对于C2C的电子商务交易，无论是先付钱后交货，或是先交货后付钱，都出现货款不结算的问题。除了少数意外，多数都是恶意的欺诈。目前情况下，提供交易平台的网站应该就结算问题提供一定的担保，毕竟网站从C2C交易中要提取费用，对于交易的风险要有所分担。目前C2C网站往往在注册时就针对各种用户连带风险事先声明进行规避，部分地区正就此行为是否为“霸王条款”而进行审议。

**建议：** 根据对国外情况的考察，货款结算风险比较合理的解决方法，是在交易机制中首先引入保险，对交易的风险进行分担。虽然目前国内保险公司尚无此业务，但并不排除国内保险企业根据市场需要增加此服务的可能。但首先需要网站有风险分担意识，其次是如前面所提到的，建立可靠的第三方业务平台，使货物与货款的交换在同一时间和空间发生，减少因商流物流不同步而发生的欺诈风险。

## 尾声

电子商务是IT行业中方兴未艾的一项事业，它正经历着走向成熟的过程，因此新的问题会随着产业模式的发展而不断涌现，这篇文章所列举的只是其中的一部分。我们毫不怀疑随着电子商务的繁荣会有更多的问题出现，这都是成长的代价。但只要网站和消费者理性面对问题，从组织和运营机制上寻找问题发生的根源，堵死问题发生的漏洞，电子商务产业链中的各方都能从这项IT时代的交易模式中获得更多利益。P

由韩国导演朴赞旭执导的影片《Old Boy》于2003年11月21日在韩首映后，大获成功，片中那段男女主角在网上的对话使得一个多视频聊天工具迅速在韩国风行起来，它就是

# SaynSay

# 多视频聊天的终极选择

■贵州 冰河洗剑

抛却影片成功带来的光芒，我们对SaynSay进行了测试，体验了它的多种聊天模式，尤其是其中的多视频聊天方式及自建聊天室的功能让人非常感兴趣。之后我们不得不承认SaynSay在某些方面远远超出了许多流行的国产聊天软件，应该说它是视频聊天的终极选择。一起来感受一下这个终极聊天工具吧！

## 一、SaynSay介绍及安装

### 1.SaynSay及其开发网站

SaynSay是由Saeha网站（http://www.saeha.com/）开发的，打开该网站的英文页面可看到除了SaynSay外，该网站还开发了多款网络通讯软件，如远程教育、网络电话等。应该说SaynSay是其中最成功的一款软件，它有多个国家语种的网页版本，如中文、英文及日文等。之所以称之为"网页版本"，是因为该软件下载后无法直接运行，必须登录SaynSay在各个国家设立的服务站点后，从网页上调用运行，也即是说该软件必须借助网站才能实现完整的功能。

### 2.注册新用户名与下载安装软件

> 问题：网站上有很多用户不能进入聊天室；
> 原因：大部分用户没有接受安装"Launcher"小插件。

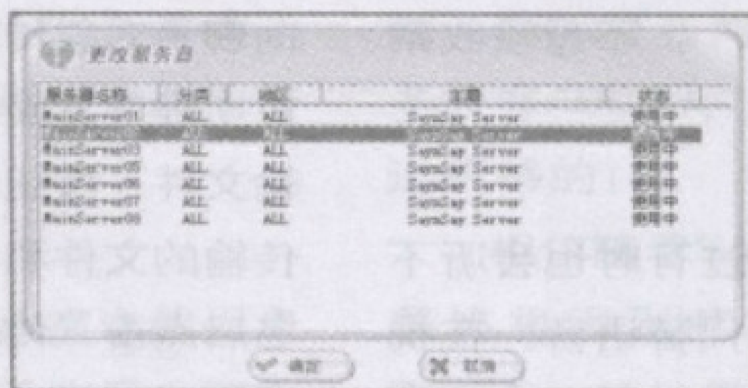
登录SaynSay在中国的服务页面http://www.saynsay.com/say_china/，可看到有关SaynSay的简单介绍。在网页左边可以注册新用户，点击"注册"后会要求输入注册用户名、密码及相关个人信息，注册完毕后即可登录网站。此时在登录框下会多出一个"视频聊天"的按钮，点击它就可在线安装SaynSay软件了。如果想使用FlashGet之类的下载工具下载软件到本地硬盘，可通过页面下方的两个"Download"按钮来实现。软件下载安装安毕后，直接在本地运行不会有任何反应，如果打开了浏览器则会自动登录到网站上，在网页上点击"视频聊天按钮"后，系统会提示你是否安装一个"Launcher"，只有选择接受后才可以正常运行软件登录服务器。

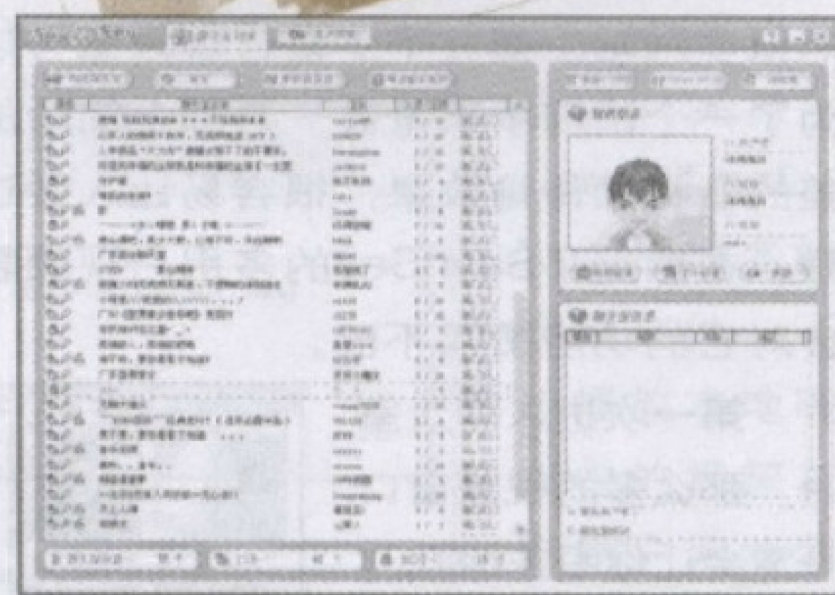
## 二、聊天室的精彩

> 问题：在进入程序界面时出现死机的情况；
> 原因：因为Windows Media Player版本太低；
> 解决办法：到http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/default.asp去下一个最新版安装。

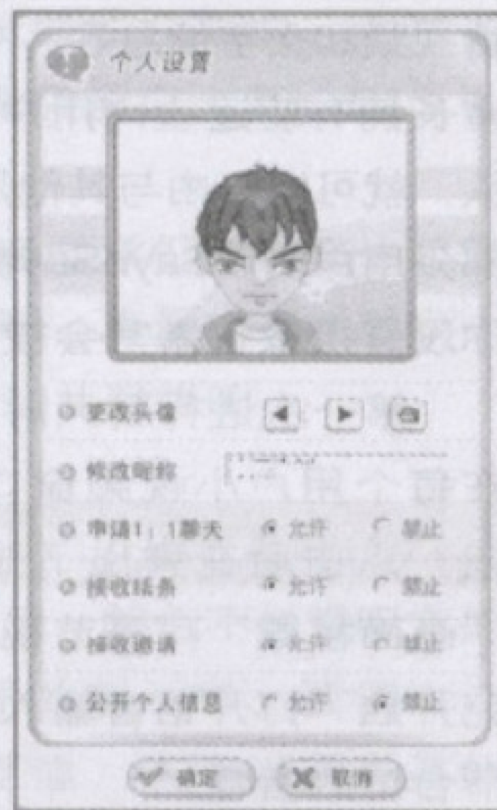
### 1.进入聊天室

通过网页调用运行SaynSay后会要求你选择登录的服务器（图1），设在中国的服务器共有7个，任选其中一个进行连接，登录后打开SaynSay程序界面（图2）。

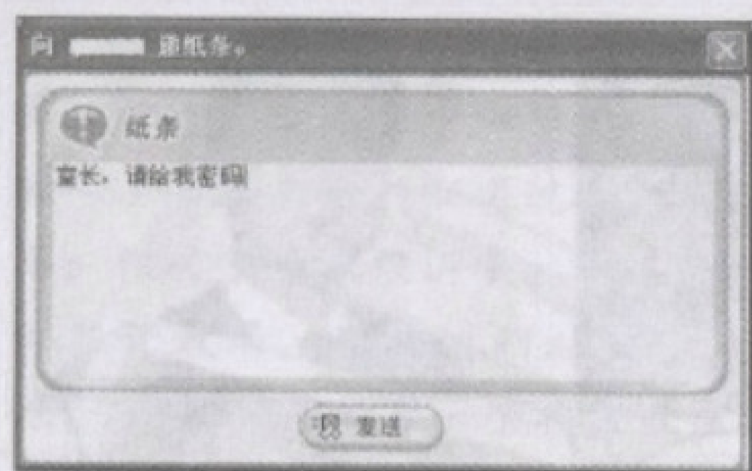

图1


图2

先在右边"我的信息"中点击"个人设置"，修改自己的头像及是否接收其它人的纸条对话等（如图3）。如果装有视频可点击"视频设置"调节显示效果，点击"照相"可利用摄像头捕捉拍摄图片作为显示头像。在左边聊天室列表中显示当前建立的聊天室，点击其中一个，在"聊天室信息"里可看到聊天内容介绍、室长用户名、室内有哪些用户等信息。如果想连接到其它服务器上的聊天室，点击"更换服务器"可打开其它服务器上的聊天室列表，在列表中选择一个聊天室后，点击"进入"就可以打开聊天室与室内的人开始聊天了。


图3

所有聊天室分为两类：公开与非


图4

公开的，公开的聊天室可直接进入，非公开的则需要输入密码。如何获得密码呢？可以看到在“个人信息”上有个“发送纸条”，在“聊天室信息”中选择室长，点击“发送纸条”就可以向室长索要密码（图4），不过室长愿不愿给你，那可就是他自己的事了。

**2.精彩的多视频聊天**

现在国内流行的聊天工具，无论是腾讯的QQ、微软的MSN Messenger还是朗玛的UC，在多用户文字聊天上都还算不错，但当我们想同多个用户进行语音交流时，这些软件就无能为力了，更别说想要多个用户视频聊天了。虽然很多网站上都有不少语音聊天室可以多人语聊，但常常为了一个话筒争来抢去，再加上简陋的文字图片功能和较差的音视频传输效果，很容易让人尝过新鲜后就失去了兴趣。在感受了SaynSay的多用户视频聊天后，相信你一定会对它的功能赞叹不已。


图5

第一次进入聊天室时，那么多的视频窗口一定会让你眼花缭乱，每个聊天室最多可同时容纳10个用户进行视频聊天（图5）。一般用户可以自由发言、传输视频和文字信息等，室长拥有驱逐室内用户的权利。只要我们装好并打开摄像头，就可以自由与其他用户通过文字或语音交流了。由于大部分用户使用SaynSay都是为了进行面对面交流，所以如果你没有摄像头常常会被室长驱逐出聊天室。

第一次进行聊天时，可能自己的视频效果不是很好。在每个用户小视频窗口下的用户名旁都有一个小箭头按钮，点击后在弹出下拉菜单中选择“调整相机色素”和“画面帧数”可调节视频效果。在视频窗口下方点击“麦克开启”打开语音输入才可以发言，拖动面板上的滑块调节合适的音量。

在聊天过程中随时可将每个视频窗口中的图片捕捉下来。在箭头下拉菜单中点“照相”，就可以将自己或其他用户的图片保存在SaynSay安装目录中的“Ablum”文件夹中。如果聊天室中的某个用户人气非常旺，或者你很心仪哪位GG或MM，可以选择“思慕”为他/她加上一颗红心；对谁不满意则可以给他/她一颗“炸弹”；不想接收某人的消息，点击其中的“拒听”即可。

**3.动感的辅助聊天方式**

那么多用户同时交谈确实很热闹，不过有时也会听不清楚别人说的话，这时可以使用键盘输入代替语音。在视频窗口下方的文字消息框中可直接输入文字，点击左边的小头像还可更换发言表情，如生气、高兴、哭、笑等。

有意思的是“聊天工具”，点击后在“动画图标”中可看到很多有趣漂亮的动画图片（图6），可以将其以图符方式插入输入框中，也可以从“特效音”中插入各种有趣的声音，什么枪声、汽车声、笑声、哭声等，这项功能应该说是SaynSay的特色功能。在“快捷键”项中可直接定义F2到F12功能键插入预定义的话语，使用户在使用时非常方便（图7）。

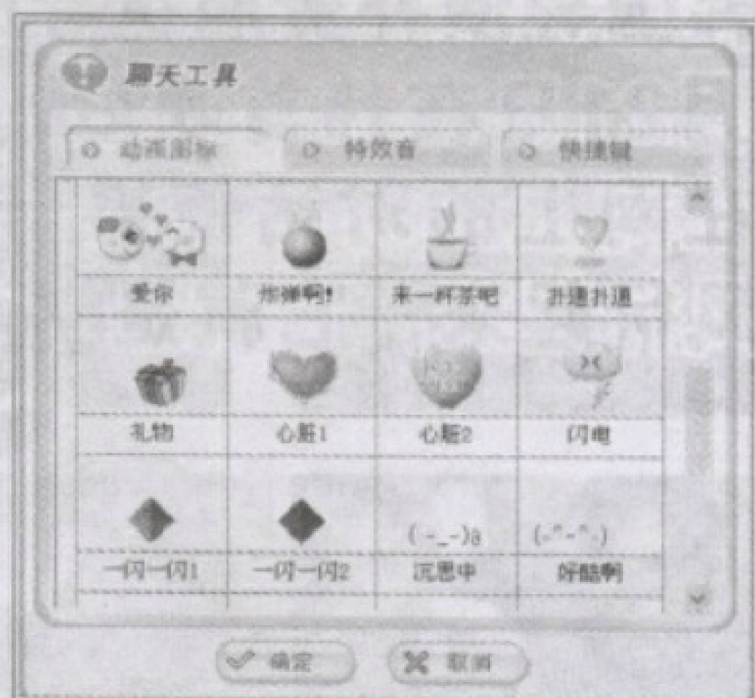


图6

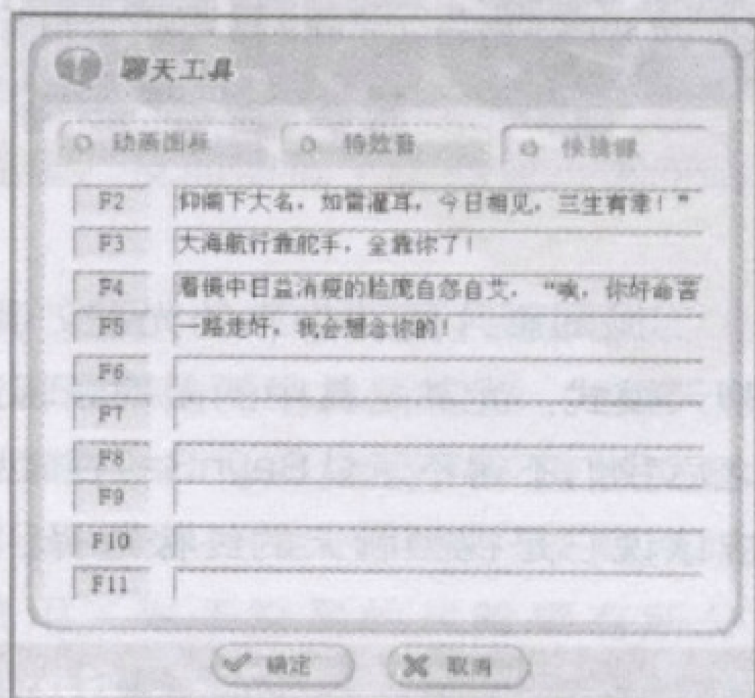


图7

**4.保密隐私的1:1聊天**

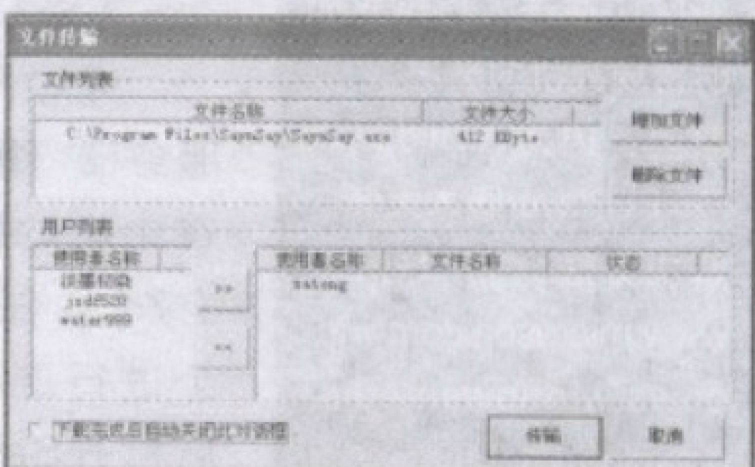
上面介绍的两种聊天方式都是公开的，别人都可以听到或看到传输的消息，除此之外还有用于私聊的纸条、悄悄话及1:1聊天模式等。在上面介绍的小箭头下拉菜单中，点击“递纸条”或“悄悄话”，再在对话框中输入和发送文字消息，其中“递纸条”有点像QQ中的普通消息发送，而“悄悄话”则类似聊天模式。


图8

在《Old Boy》中男女主角在网上对话时，使用的就是SaynSay的1:1聊天模式。选定聊天对象在窗口的小箭头下拉菜单中点击“1:1聊天”，向对方发出聊天邀请，对方接受后打开1:1聊天窗口（图8）。现在就可以说些悄悄话而不用担心被其他人听见了。

**5.传输文件**

和其它的聊天工具一样，SaynSay也支持向聊天对象传输文件。点击程序界面中的“传输文件”按钮，选择要传输的文件和接收用户名后点击“传输”即可（图9）。


图9

## 三、自建聊天室与网上聚会

SaynSay最强的功能在于可以自建多种功能的聊天室，包括一般聊天室、视频聊天室和音乐聊天室。使用自建聊天室功能，我们可以方便地在网上召开各种视频会议，笔者就曾利用SaynSay成功地组织了一次网上老同学聚会：联络了30余位老同学在约定的时间里登录SaynSay网站见面，由于人数比较多所以建立了4个聊天室，两个一般聊天室，视频及音乐聊天室各一个。其中视频聊天室用来播放在校园生活时留下的一些珍贵镜头，在音乐聊天室中播放一些校园歌曲，普通聊天室让大家闲聊。下面详细述说一下建立聊天室的方法：

### 1.建立聊天室

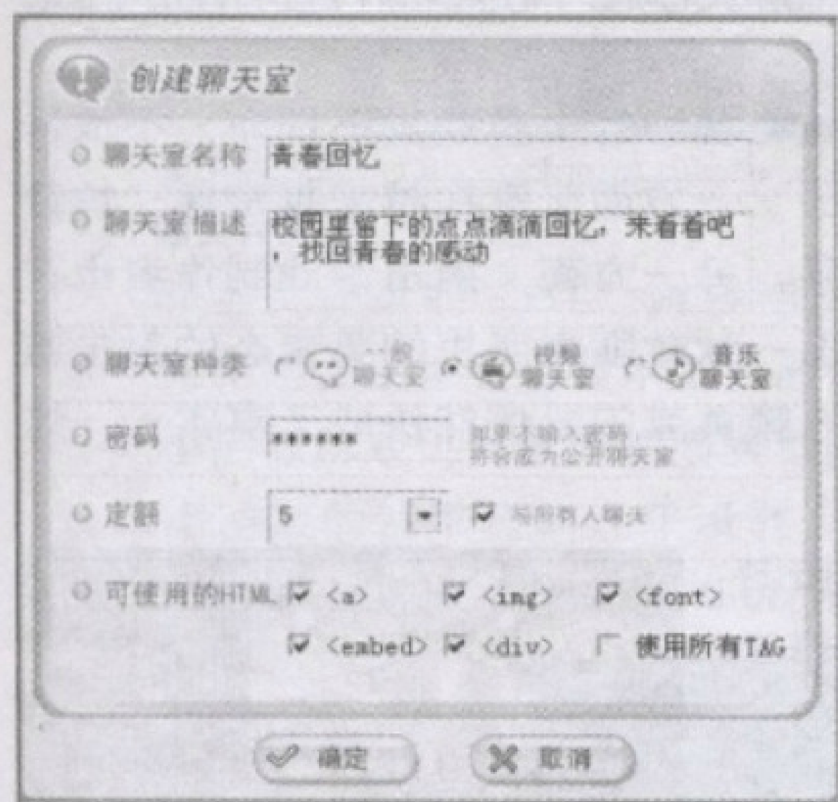



图10

点击图2中的“创建聊天室”，输入聊天室名称、描述，在聊天室的种类中可选择建立不同的聊天室。为了防止其他闲杂的SaynSay用户扰乱聚会，为聊天室加上密码。在定额中选择聊天室能够容纳的最大人数，一般聊天室可供10人同时聊天，视频和音乐聊天室中最多可容纳6人（图10）。

### 2.室长功能

问题：建立了视频与音乐聊天室后无法正常播放视频和音乐；
解决方法：到http://user.chollian.net/~saehacom2/wmfdist.exe下载一个Windows Media Player补丁。

聊天室建立后可就热闹了，各个聊天室中人来人往进进出出，每个聊天室的室长都有必要担当起维护聊天环境的责任。聊天室的室长可以行使很多功能，比如禁止用户发言、驱逐用户及播放视频及音乐等。

与上面介绍的相同，点击每个用户视频窗口下的小箭头下拉菜单，禁止某个用户发言时，可以取消对其下“发言权利”的选择；如果有人扰乱聊天室的秩序，可以选择“驱逐”将其赶出聊天室；当自己有事不能继续维护聊天室时，可点击“继承室长”将室长功能转让给指定的用户。

当然有时也会出现聊天室建立后没人加入的现象，这时可点击界面上方的“用户列表”，切换到用户列表窗口中后右键点击其中的某位用户，然后选择“接收邀请”（这是软件翻译中出现的一个小错误），就可邀请其他用户进入自己建立的聊天室中。

### 3.播放视频和音乐

建立聊天室后最有用的功能是可以为聊天室中的用户播放视频和音乐。如图11所示在建立音乐聊天室后，可在界面右边看到播放窗口，点击其中添加音乐的“+”按钮，将音乐加入播放列表。然后点击开始按钮，聊天室中的其他人就可听到你播放的音乐了。



图11

建立的视频聊天室与音乐聊天室差不多，在视频播放窗口下点击“打开文件”，然后可以选择播放的视频文件（图12）。软件使用Windows Media Player播放，所以只支持*.wmv、*.asf、*.avi后缀名的视频文件，不过播放本地硬盘中的视频其它用户无法看到，只有播放网上媒体才可以让聊天室中的其它用户看到。在网上找到流媒体的地址将其粘入“其它电脑URL”输入框中即可。另外新用户进入聊天室观看视频时，可从当前视频的最开始处进行观看，不会受室长播放的影响。不过当播放下一个视频时，所有用户的视频窗口也都会随之发生变化。

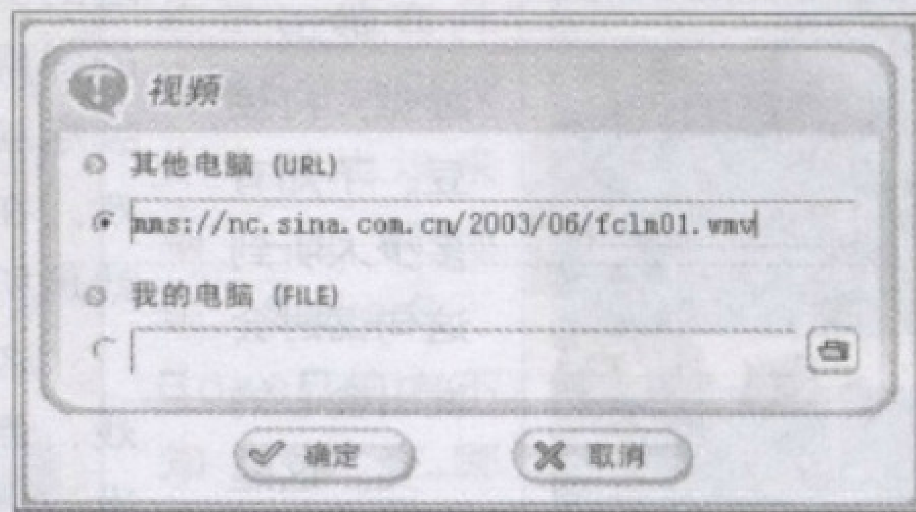



图12

建立了功能齐全的聊天室后，老同学们或聚在一起叙叙旧，或各个聊天室到处闲逛打招呼，真是其乐融融啊。聚会结束，许多人还约好以后常来这儿联络呢。

## 四、SaynSay的隐忧

在体验了SaynSay各种功能之后，我们不禁赞叹它的强大，但正如鲜花下也隐藏着扎手的刺一样，我们也产生了一些忧虑。首先网络色情的泛滥，由于视频工具的便利，很多人在SaynSay聊天室中传播色情信息，讨论色情话题。另外由于SaynSay的主服务器不在中国，因此提供的相关服务不够完善。在中国共有7个服务器提供服务，每个服务器一般容纳500人左右就满了，常常在登录服务器时出现“人数过多无法登录”的情况，也就是说，同时可在网上使用SaynSay进行聊天的人数总额最多只有4000人左右，这与国内众多的网民数目相比是远远不够的！

相信随着SaynSay软件及其服务的不断完善，这些问题终将得到解决，以其现有的强大功能，足以表明SaynSay的发展将不可限量。P

# 网罗天下

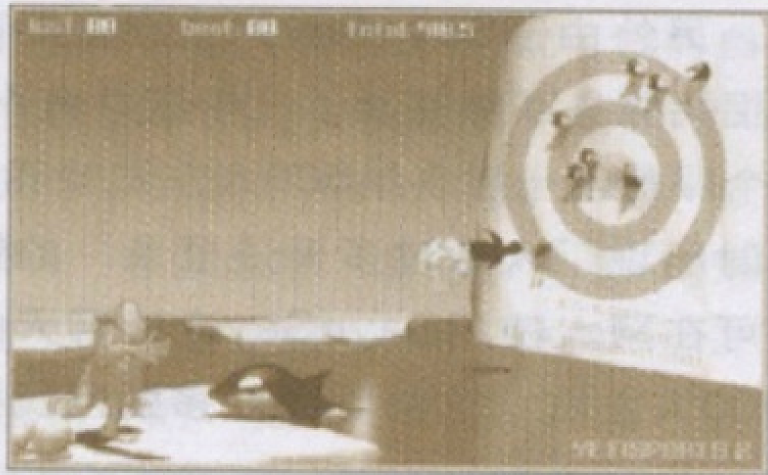
■北京 fly

## 吃饭、睡觉、打豆豆

■下载地址：http://www.yetisports.org/yetisports1.zip
■文件大小：794kB
■下载地址：http://www.yetisports.org/yetisports2.zip
■文件大小：1.14MB



吃饭、睡觉、打豆豆。不知有多少人听到这句话时会发出会心的一笑。这是一个关于企鹅的笑话，而现在，我们也终于可以享受一下“打豆豆”的乐趣了，只不过打豆豆的不是企鹅，而是Yeti——雪人。这两款都是Flash游戏，第一个就是比看谁能把企鹅打得更远，雪人在悬崖下举好棍棒拭目以待，企鹅从悬崖上跳落，看准时机，左键一点，“嗖”的一声企鹅便飞射出去，玩法简单，但要想打得远可不太容易。落棍早企鹅飞的角度就大，结果就是笔直地扎下来；落棍晚，企鹅只会在雪地上滑行一会。要是角度抓得准，企鹅会在雪地上如打水漂般窜上几下，自然会远些。第2个稍难，企鹅们会借鲸鱼尾巴的弹力起跳，你控制雪人找准时机掷出雪球，打在企鹅身上，企鹅再反弹（准确地说是扎）到雪墙上，企鹅离雪壁上的靶心越近，得分就越高。这款游戏需要好好练练，否则别说把企鹅弹到雪壁上，就是能用雪球击中企鹅也很困难。

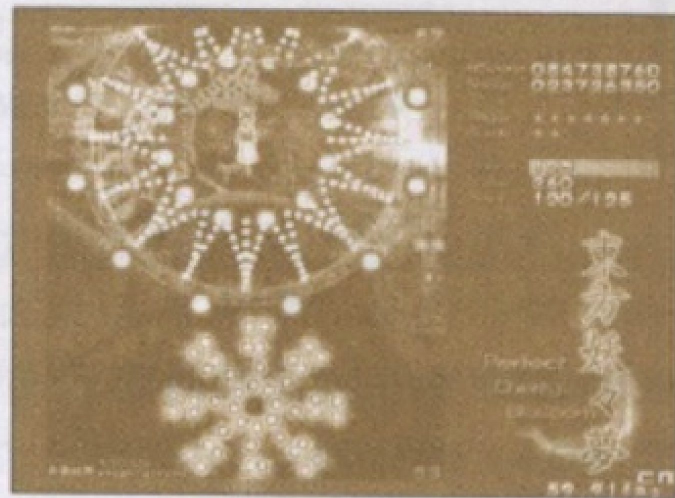


这两款游戏简单、有趣、搞笑，画面、声音效果也属上乘，国内一些缺乏创意、画面简陋、素材靠“拿来主义”的Flash游戏制作者们能否从中得到一些启示呢？有时候，游戏简单才好玩。

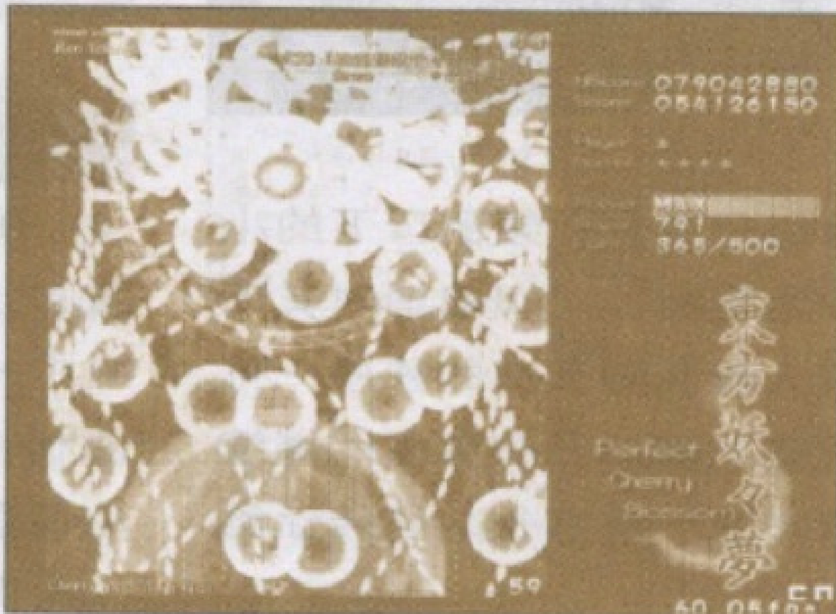
## 子弹、闪避、妖妖梦

■下载地址：http://mtv.comicdown.com/COMIC_MUSIC&MTV/gtx/TH07PCB.rar
■文件大小：24MB

很多人都爱玩射击游戏，随着各种射击游戏的不损命、不放保险的变态录像视频在网络上放出，一方面玩家在越来越密集、快速的弹雨中锻炼自己的反应和水平，另一方面，射击游戏制作者也在绞尽脑汁，用尽各种方法制作出一款款匪夷所思的更变态的射击游戏。在一盆撒下的绿豆中控制一颗黄豆闪躲俨然快成了事实——这就是所谓的“弹幕”了。



这是一款日本人制作的射击游戏，最近在网上颇为火热。严格来讲，这款射击游戏制作水平一般，场景、变化、敌人种类都较少，比起《沙罗曼蛇》尚稍显不足，更不用说龙头老大的彩京系列了，玩家大部分时间都耗在了Boss战上。但它的最大特点便是Boss战的华丽，这里的华丽自然是指子弹的花样了，“制作者的高等数学肯定学得极棒”，这是狂人对这款游戏的评价。子弹踏着各种函数的曲线向玩家袭来，中途又不断变化函数关系式，以更复杂的曲线形成“弹幕”。虽然可以寻找规律，但一旦你玩到惊异难度，一般都会被浩瀚的弹幕生生淹死……



游戏有4个难度，另外还有个扩展模式，在未续命的前提下打穿任一个难度都能开启它。游戏中还有3个MM角色供选择，每个MM有两种特殊攻击模式，上手推荐使用十六夜MM的第一种特殊攻击模式。控制很简单，←、↑、→、↓键控制4个方向，Z键确定、发射子弹，X键取消、放保险，按住Shift进入慢速特殊攻击模式，这种模式下移动速度变慢。进入特殊攻击模式，一般用于打Boss，躲闪子弹也有好处。另外，游戏还带录像功能，前提是在Option菜单下将Slow Mode设为Off且未续命。笔者不才，只能打穿一般难度、惊异难度到第4关、扩展模式只能打掉拥有9条命的最终Boss——九尾狐一条命（Slow Mode Off、未续命、手柄控制），不知众位读者能到何种程度——说句老实话，笔者用变速齿轮也未能将扩展模式破关，根本就是Boss耍无赖嘛……

## 汗水、热血、全盲打

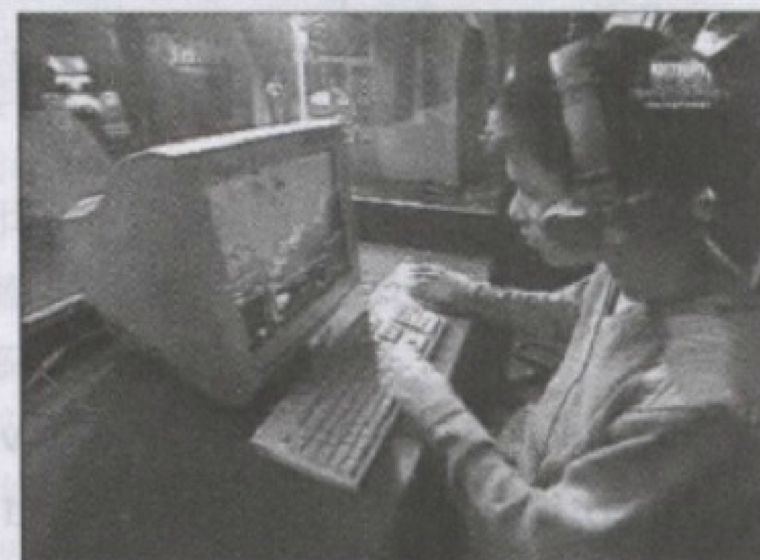
■下载地址：http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=26694&down_url=/pub/joy/cartoon/pcgames29scvod01.zip
■引用地址：http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=26694
■文件大小：46.7MB



翻翻《大众软件》的TOPTEN，看看前10名的游戏中你有哪款游戏能够闭着眼睛打。RPG肯定是不行了，“极品”、“暗黑”、CS似乎也不太可能，即时战略好像更是没门。什么叫天才？天才就是你想都想不到的事情有人却做出来了。你想过“星际”闭着眼睛打么？闭着眼睛你能采矿么，你能找到敌人基地么，你能与敌人对攻么，你能反击么？如果对手是个厉害得“一塌糊涂”的强者呢？

这是一个韩国失明选手的“星际”对战视频，他的对手是号称“人族皇帝”的SlayerS_BoxeR。从视频的画面来看，这名选手应该是天生失明，SlayerS_BoxeR面对这个对手似乎有点惊慌——因为他也蒙上了眼睛。开局对“人族皇帝”有利也不利：有利的是他被随机分到人族；不利的是，他在开局前5分钟SCV一个矿也没采到，正确地说，SlayerS_BoxeR根本不知道矿在哪里，更谈不上采矿。失明选手被随机分到虫族，他显然万分熟悉这张图，很快判断出位置，继而通过点中主基地再通过键盘移动准确将鼠标指针移到矿上，开始采矿。这里要提醒的是，用键盘控制屏幕卷动不是个坐标量，而是个时间量，其中分寸拿捏可想而知，而以后的作战也是通过键盘完成，鼠标从始至终都是按左键右键而没有移动过。中间的战斗过程这里不多提，只是人族被虫族用小狗速攻后险些全军覆没，SlayerS_BoxeR万般无奈摘下眼罩明眼作战，但依然相当狼狈，基地几次起飞逃窜，最后终于利用眼睛的优势逐渐挽回颓势，“卑鄙”地微操控制枪兵+护士从侧翼击败了虫族。看完录像不禁感慨，以笔者的“星际”水平碰上这种盲打可能会完败……





盲人打“星际”无论从哪个角度来说都是非常困难的，打得好就更难于登天，他需要克服很多常人无法想象的困难，举个最简单的例子——矿在哪里？最后还要提个小细节：盲打选手选种族时是“随机”，也就是说……

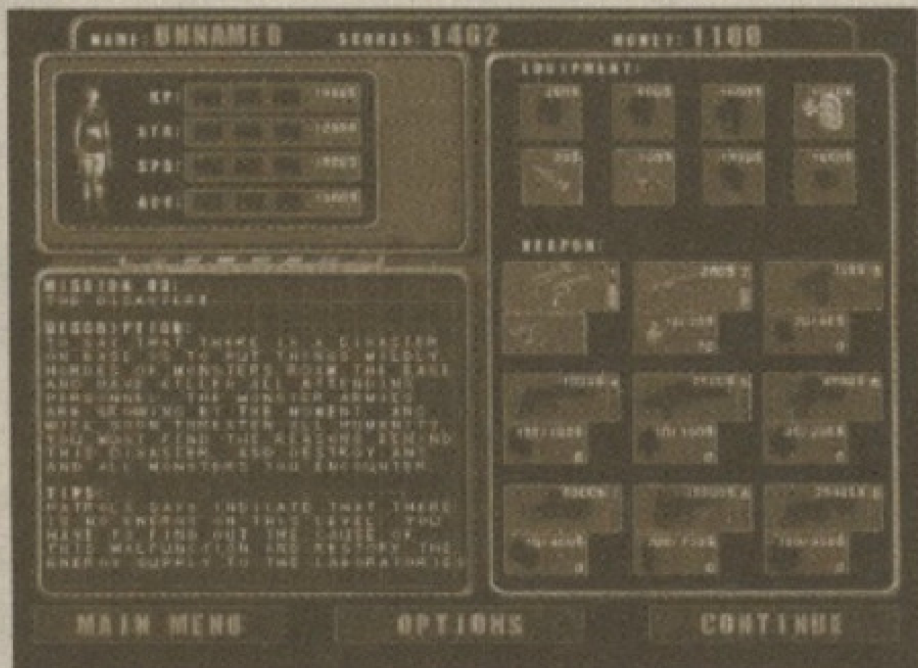


## 异形、战斗、半条命

■下载地址：http://pcforum.ru/site/soft/AlienShooter__PCForum.ru.exe
■文件大小：19.1MB

和上文介绍的“BT”游戏相比，这款小游戏就要强悍多了，无论是在创意还是技术上，他们都要领先国内许多，这样一款小品级游戏仍然能做得节奏紧张、情节刺激、元素众多。这款小游戏的背景资料几乎没有，从名字Alien Shooter上来看，似乎和《异度空间》（Alien Slayer）有某种关系。

游戏属于第三人称动作射击类，控制很简单，W、S、A、D控制方向，鼠标左键射击，右键是跑到指定地点（不建议用），数字键换枪。玩家的目的是要存活下去，消灭敌人并完成每个关卡的任务。游戏的流畅度很棒，画面蛮精致。一开始会有选择武器的画面，玩家可以选择自己需要的武器或物品，不过因为刚开始玩，所以所拥有的金钱数很少，可购买的物品也很少。进入游戏之后，消灭的怪物越多，所赚取的钱币也越多。在第一关要多在房屋周围不可见的地方搜索一下，会隐藏着不少金钱，建议赚到第一笔钱以后先买夜视仪和手电筒。武器不着急买，反正杀怪物会掉。在游戏中会有许多恶心的异形向玩家进攻，要小心避免它们的群体攻击，当遇到一大群怪物时，除非有好的武器，比如初期的霰弹枪，否则别逞强，最好边退边射击敌人，要不然死得会很难看。战斗中要时刻用鼠标探索周围区域，扩大视野，保证周围区域的安全和提前预警。另外，一开始不要进配电房合闸，这往往意味着异形被放出来了——还记得《生化危机》这部电影中僵尸是怎么被放出来的么？多跑跑房间，虽然没电很多门进不去，但熟悉一下地形总是好的。另外，游戏还有一套属性升级系统，由于时间关系，笔者并未玩透，这还有待于玩家们去探索发掘了。





# 体验WAP
## ——阅读WAP网站的利器WinWap

■北京 优雅狼性

可能不会有很多人通过手机上WAP网站，但这并不妨碍我们通过电脑去体验WAP的感觉。WAP网站

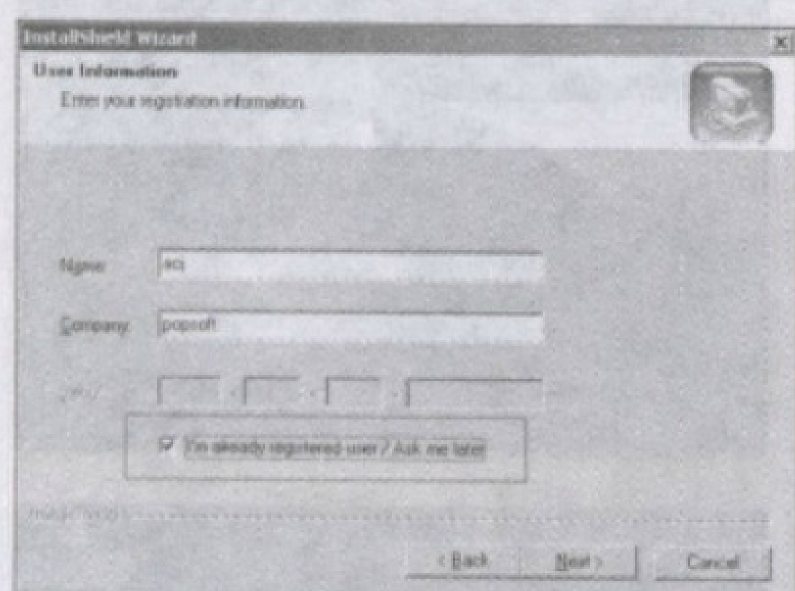


图1

使用特定的网上协议和格式，因此必须采用特殊的浏览器，这里笔者推荐一个出自名门的浏览工具WinWap（下载地址：http://www.winwap.org/winwap/download.html，文件大小：3.2MB）。在30天的试用期内该软件没有任何限制，这对于我们只想一睹芳容的人来说已经足够了。

双击下载的WinWap3P.exe完成安装后就可以运行了。由于可以试用30天，所以在填写注册信息的对话框中无须填写注册码，选中"I'm already registered user/Ask me later"即可（图1）。点击"Next"后再点击"继续"，系统会让你选择语言种类，选择"简体中文"。接着系统跳转至连接设置对话框（图2），如果你拨号上网，则可以很方便地对已有的拨号连接进行编辑，也可点击在紧接着弹出的"添加新连接"对话框中来建立新的拨号连接（图3）。如果你使用局域网上Internet，选中"使用LAN连接"，并"继续"，这时你便进入了WinWap浏览窗口（图4）。是不是感觉和IE很相似？事实上，不仅是浏览界面，连其中各种功能的操作方法和IE也基本一致。针对一些爱钻研的读者，WinWap还提供了源码查看功能，可通过点击主菜单中的"View"→"View Source"来实现。

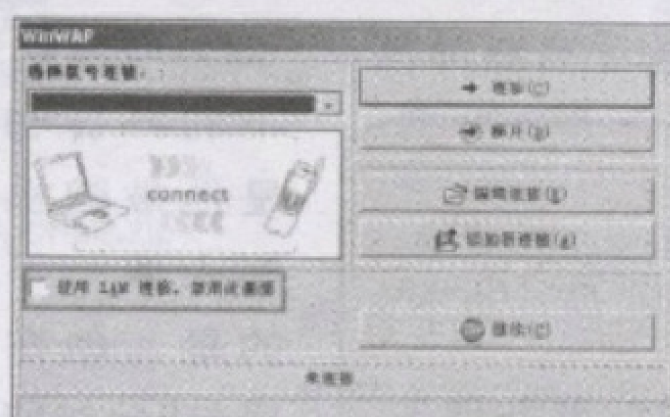


图2

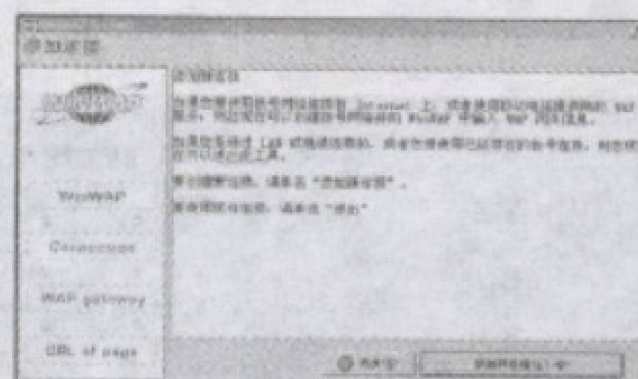


图3

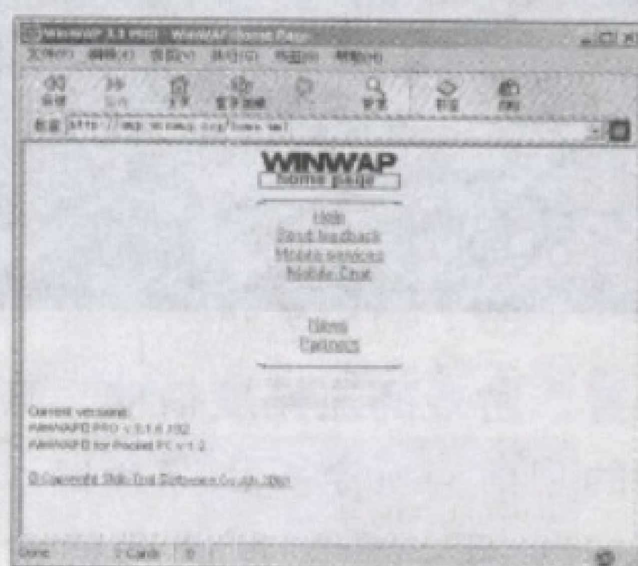


图4

怎么样？看清楚WAP网站的模样了吧！

**WAP**：WAP是Wireless Application Protocal（无线应用协议）的简称，它是开发移动网络上类似互联网应用的一系列规范的组合。WAP协议与现在通行的互联网协议类似，但专为小屏幕、窄带的用户装置（如移动电话）优化。WAP协议是公开的、全球性的标准，由有兴趣参加WAP FORUM的成员共同讨论、制定和拥有，它可使无线装置简易、实时地交流信息和服务。

**WML**：WML是Wireless Markup Language（无线标识语言）的简称，是WAP规范的一部分，类似于编写网页HTML语言。它是XML基础上的标识语言，用于界定文字的格式、表现方式、屏幕的层次和页与页之间的超链接。

### 手机小贴士



炫彩气象是空中网和中国气象局专业气象台合作推出的基于WAP平台的产品。作为新生事物，它吸收了梦网上同类产品的优点，并在功能、内容等方面有了很大突破。

**1.信息权威**：和中国气象局已经建立了长期的战略合作伙伴关系，并开通了气象信息专门通道；

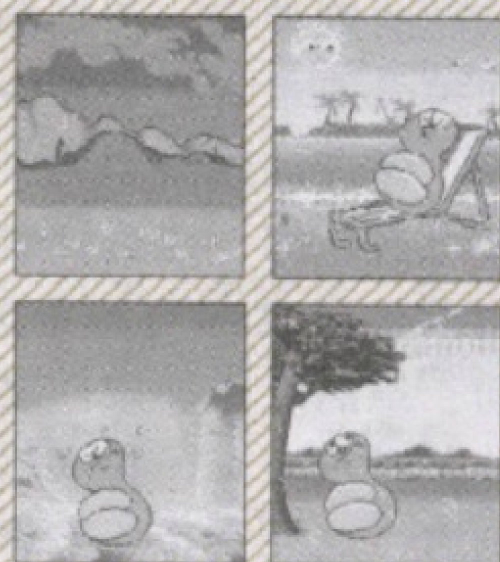
**2.功能更全**：在气象查询的基础上，加入气象新闻和气象课堂；

**3.城市收藏夹**：把自己关心的多个城市添加到城市收藏夹后，就可以方便快速地访问；

**4.查询方式多样化**：除地区查询和电话号码区号查询外，还新增城市关键字查询；

**5.预报更全面**：提供国内60多个城市景区、70多个世界城市的气象查询；

**6.丰富多"彩"**：不再只是苍白的文字和数据，图片的加入让炫彩气象生动形象起来。



**资费说明：包月，3元/月**

**定制方法1：编写内容为xcqx的短信，发送到3355定制；**

**定制方法2：在移动梦网的"游戏娱乐"中角色扮演选择"炫彩气象"直接定制。**

# 最新趣味短信集锦

有一种默契，叫作心照不宣；有一种感觉，叫作妙不可言；有一种思念，叫作望眼欲穿；有一种白痴，会把短信看完。

**安徽 新田明男推荐**

某人骑车上街，过一路口，撒把前行。交警看见，惊呼："手掌好！"那人高兴地挥手作答："同志们辛苦了！"

**北京 jqh推荐**

下雨了，精神病院里好多傻子拿着毛巾、肥皂在雨中洗澡，只有你独自在窗前看着，我好奇地问：你在干什么？你回答说：那群傻子笨得很，我等水热了再去。

**山西 tctcdtc推荐**

昨天我在网上看到你这个型号的手机辐射特别大，吓了我一跳，刚要通知你，又看到说对智商小于50的人不起作用，我这才放心，你也别担心了，继续用吧！

**贵州 小J推荐**

在那个月黑风高的晚上，你化身为那位名不见经传的忍者，威风凛凛地站在紫禁之巅。忽见你侧身回首，抽出一柄寒光宝刀，仰天吼道：磨剪子咧锵菜刀！

**辽宁 奇多豹推荐**

早晨我吃不下饭，因为我想你，中午我吃不下饭，因为我更加想你，晚上我吃不下饭，因为我疯狂地想你，夜里我睡不着，因为……我饿。

**河北 菲儿与阿星推荐**

如果您需要咨询或建议，我们将免费提供，如果您需要正确的答案，请您另外付费。

**山东 Godlike推荐**




**中复手机销售排行榜**
(2003.12.31～2004.1.31)

| 排名 | 品牌型号 | 占销售比例 | 售价 |
|---|---|---|---|
| 1 | 诺基亚2100 | 7.5% | 860元 |
| 2 | 诺基亚3100 | 4.1% | 1550元 |
| 3 | 松下G60 | 3.3% | 1150元 |
| 4 | 诺基亚6108 | 3.2% | 2360元 |
| 5 | 摩托罗拉V290 | 2.9% | 1550元 |
| 6 | 诺基亚6600 | 2.5% | 4500元 |
| 7 | 诺基亚6610 | 2.4% | 1960元 |
| 8 | 摩托罗拉E365 | 2.0% | 2380元 |
| 9 | 松下GD88 | 1.9% | 2850元 |
| 10 | 三星E708 | 1.8% | 5190元 |

**点评：**从前10名席位来看，2000元左右的中低端手机还是用户的最爱。诺基亚是当之无愧的霸主，占据了10席中的一半，而国产手机无一露面。黑白屏手机诺基亚2100成为销量冠军有些出乎意料，不过诺基亚3100的发力起到了对"领头羊"保驾护航的作用。G60丰富的功能使其在低端彩屏手机市场残酷的竞争中很有竞争力，因为对于松下等日式手机厂商而言缺少的并不是技术。面向年轻、时尚人群的V290再次证明了国人对折叠机的情有独钟。

**网上热门手机排行榜**
(2004.1.15～2004.2.15)

| 排名 | 品牌型号 | 售价 |
|---|---|---|
| 1 | 索尼爱立信T628 | 3000元 |
| 2 | 三星SGH-E708 | 4800元 |
| 3 | 三菱M720 | 3300元 |
| 4 | 三星SGH-E108 | 3280元 |
| 5 | 摩托罗拉A768 | 6280元 |

**点评：**可以看到网上点击人气最高的手机一般是新近亮相的折叠机，价位在3000元以上，和弦、彩屏自不在话下，其它游戏、上网、多媒体功能等也十分强大，且拥有巨大的内存容量。

## GAME加油站

### 勇闯气球岛




■游戏公司：掌中米格

■游戏类型：情景游戏

■适用机型：NOKIA S60/S40

■下载方式：手机登录到移动梦网→游戏百宝箱→情景游戏

■资费说明：8元

在气球王国里，年迈的国王已经无力指挥他的人民抵抗被魔法变得强大无比的邪恶青蛙族的袭击，它们空降到气球岛上，用有毒的舌头和带刺的头盔攻击气球王国的臣民。国王曾好心收留的孤儿——气球小子，用他的勇敢和智慧拯救了整个岛屿和人民。

**榜首手机参数对比**

| 机型 | 尺寸 | 屏幕 | 重量 | 通话时间 | 待机时间 | 电池 | 铃声 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 诺基亚2100 | 105.6×44.2×20.7（mm） | 单色屏幕/96×65像素 | 85克 | 120～180分钟 | 50～150小时 | 锂电池 | 单音 |
| 索尼爱立信T628 | 102×43×17（mm） | 65536色TFT彩屏/128×160像素 | 92.5克 | 840分钟 | 312小时 | 锂电池 | 32和弦 |

插图 宋洋

# 应用心得

**编者按：** 本期推出《移动育成计划——用笔记本硬盘盒巧接台式机硬盘》一文，本文实用价值并不算很高，旨在鼓励读者的动手精神，不过大家动手前请仔细研读文章，搞清楚各个步骤的注意事项，有条件的话请行家在旁指点一二，以免造成不必要的损失。

**本期推荐文章**

■《Windows"画图"在鼠标和液晶显示器测试中的妙用》

这个简单的测试方法对于购机者的实用性还是很强的，大家应该尽快将其运用到实战中去。

■《快速启动程序的另类方法》

简单、快捷，始终是电脑操作追求的重点之一，多动动脑筋，我们的电脑使用就会更加得心应手。

# Windows"画图"在鼠标和液晶显示器测试中的妙用

■北京 崔崔

也许很多"老鸟"对Windows自带的那个"画图"软件不屑一顾，认为它只是给小孩子胡乱涂抹的玩具罢了。其实，只要肯动脑筋，它也能发挥很多作用，笔者初次见到大软编辑部的fly大虾用"画图"软件，给"攻城略地"栏目绘制复杂的门派关系示意图时，也曾佩服不已。这里我们来看看"画图"在硬件测试中的两种妙用。

## 一、用"画图"测试光电鼠标的性能

首先，我们来了解一下"刷新率"这个概念。光电鼠标工作时底部会发出一束光，照到鼠标的采样表面（通常为鼠标垫或桌面），反射回的光进入鼠标里的传感器，传感器以固定频率接收反射回来的图像，然后对比两次接收的图像并加以计算，便能得到鼠标移动的方向和距离。在这个过程中，传感器的接收频率便是光电鼠标的刷新率（用次/秒表示）。

反映到实际应用中，假设一个光电鼠标的刷新率为2000次/秒，如果我们每秒移动鼠标的距离大于2000个采样点的长度（传感器接收的图像非常小，几乎可看作一串连续的点），那么就必然漏掉其中的一些点。由于采集点不连续，鼠标分辨不出前后两个点的相对位置，因而无法判断鼠标移动的方向和距离。在FPS游戏中，假如光电鼠标刷新率不够，快速转身时很可能就会发生游戏中人物找不着方向而准星到处乱跑的情况。

那么，说了这么半天，这跟"画图"有什么关系呢？其实，在你选购光电鼠标时，大多数地方是不会准备QuakeIII这样的游戏让你测试的，但只要电脑装了Windows系统，一般就会带有"画图"软件。这些就好办了，调出"画图"程序，选择"铅笔"工具，然后模拟FPS游戏中的转身操作，尽量快速地横向移动鼠标，根据鼠标刷新率性能的差异，画出的线条就能很好反映出鼠标指针的不同轨迹。如果鼠标刷新率够高，画出的线就会基本平直；反之，就会在鼠标加速到一定程度时，出现鼠标指针乱跑、轨迹混乱的情形。

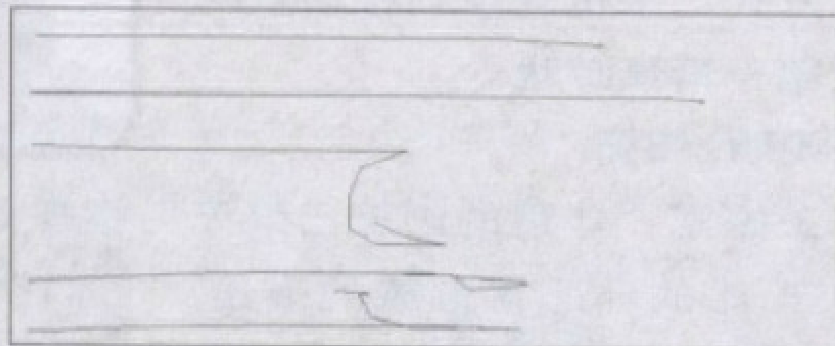


图1：如果鼠标刷新率够高，画出的线就会基本平直。

## 二、用"画图"测试液晶显示器的坏点

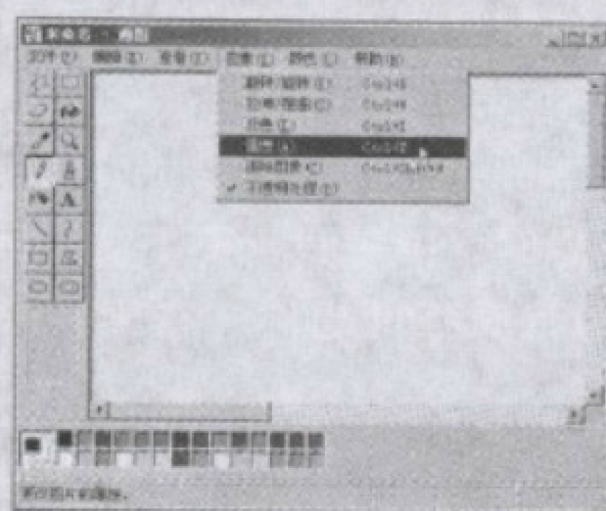


图2

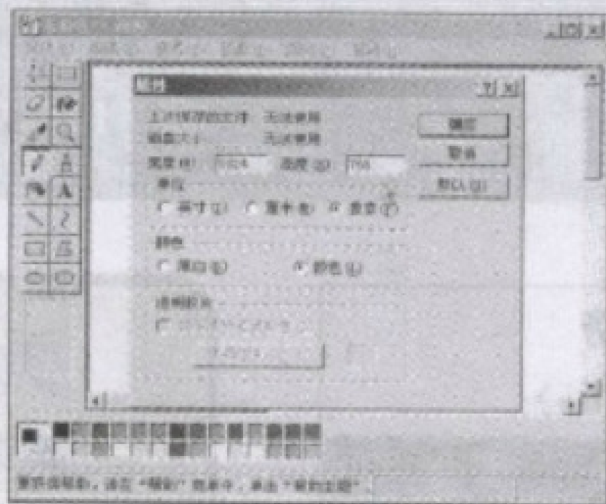


图3

想选购一台液晶显示器，又怕有坏点或亮度不均吗？挑选显示器时在纯色的画面下观察一下，很快就能得出结论。Nikia Monitor Test软件固然里面有这样的测试画面，但一来不是随手就能找到这款软件，二来即使你愿意把它拷贝在软盘里到处跑，JS那里不一定为你备着可用的软驱。如何随手获得纯色画面呢，设置纯色壁纸并隐藏桌面图标和任务栏虽然也能达到目的，但未免过于麻烦。

打开"画图"，将设置图片大小设成与当前的屏幕分辨率相同（如图2、3），然后选择"查看"→"全图"（或自己按"Ctrl+F"快捷键），切换成全屏模式，就获得了一幅全屏的白色画面。要获得其他颜色的全屏画面，可选择"画图"中的喷壶工具（如图4），喷上需要的其他颜色即可。一般来说，白色屏幕用来观察液晶屏的暗点和亮度均匀情况，黑色用来观察液晶屏是否存在亮点，有时还需要在其他几种颜色下观察一下，以便确认。建议挑选液晶显示器时，至少试验白、黑、红（R）、绿（G）和蓝（B）这几种颜色。

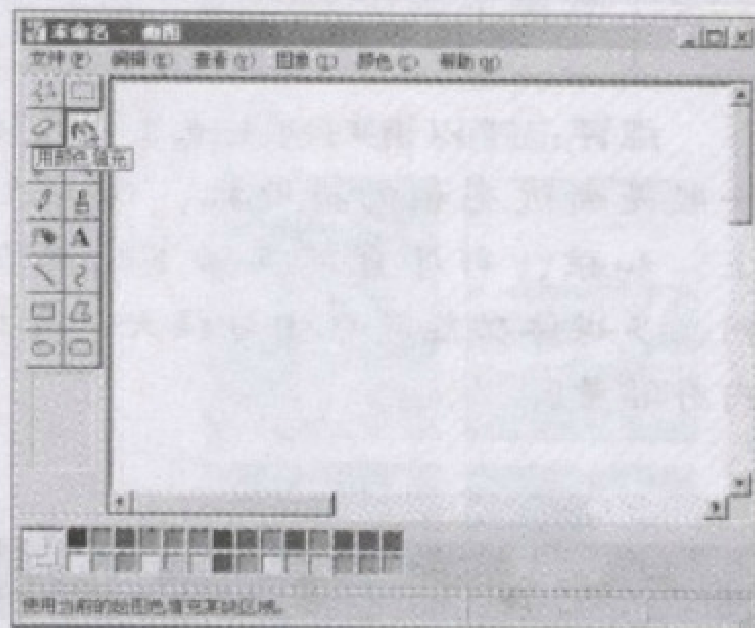


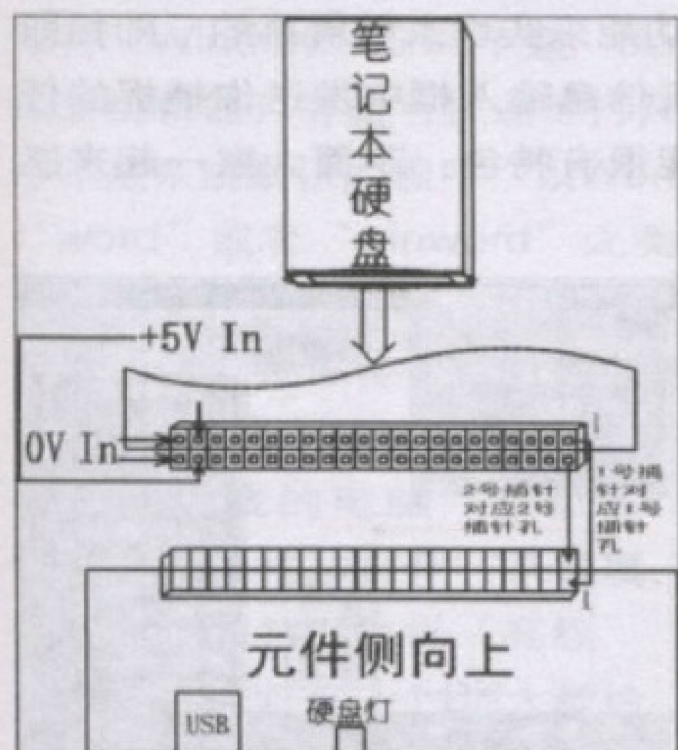
图4

此外，挑选CRT纯平显示器时，也可在纯白色下观察屏幕是否有偏色或亮度不均匀的情况。

# 移动育成计划——用笔记本硬盘盒巧接台式机硬盘

■北京 张文悦

此文谨献给那些不怕苦、不怕累的穷鸟们，也希望能给老鸟们带来些启发。限于本人水平，文中有不正确、不准确或需要改进的地方，欢迎指正，以免误人子弟，本人将非常感激。



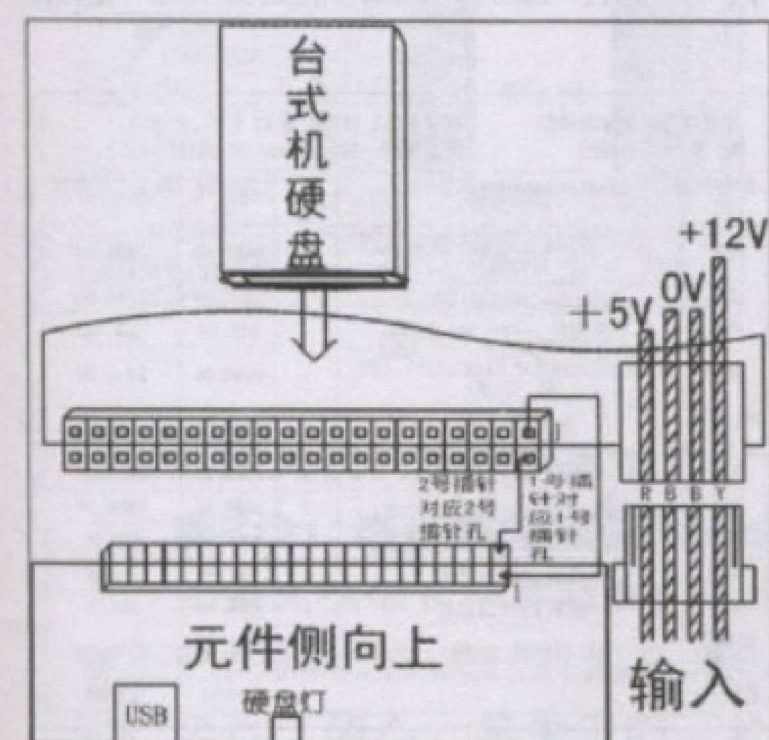

现在的台式机硬盘较前几年既便宜，容量又大。大多数使用者都升级了大容量硬盘，而换下的老硬盘也不舍得扔。而今移动存储已成为时尚，最省钱的搭配方法：笔记本硬盘盒+替换下来的硬盘。但上述两者接口大小并不匹配，经过查找相关资料，台式机IDE接口共有40根针脚，其用于数据传输，由D形接口单独供电分别为：1号端子（黄）～+12V、2号端子（黑）－0V、3号端子（黑）－0V、4号端子（红）～+5V。笔记本硬盘IDE接口为44根针脚，其中从右边往左边数前40根针脚用于数据传输，其余4根针脚为电源输入端，靠最外边（左边）竖列的两根针脚为0V输入端，剩下的两根为+5V输入端。需要注意的是，两者的供电方式有些不同：笔记本硬盘不需要输入+12V电压，所以笔记本硬盘盒只输出+5V和0V，因此就从这一点上考虑，改造后的硬盘盒还需一外接电源。

上面所说的是台式机硬盘与笔记本硬盘IDE接口与供电方式的不同之处，其相同之处也正是能改造成功的关键之处，两种硬盘都是用40根导线传输数据，且其排列顺序是完全相同的。

## 一、改造数据线

由于笔记本硬盘是直接插在硬盘盒内接口上的，因此接口排列为从左边起前40个针槽用于数据传输，而与其对应的台式机IDE接口正好是第1行第20个针槽为1号槽，第2行第1个针槽为20号槽，第1行第2个针槽为19号槽，依此类推，正好一一对应。1号槽在电路板上有明确的标志为"1"（不含引号）。下面需要花6元钱买一根数据线，再买一条与硬盘盒接口大小、间距相匹配的插针排（每条两行针脚，与主板上的跳线差不多但条很长当然针脚也多）或花3～5元买一块坏的笔记本硬盘将其IDE接口从电路板上焊下，就可改造了。

将数据线从中间剪断，由于数据线比插针排宽，因此需要将数据线劈开，每8根一劈，共劈成5组。需要注意的是应从头到尾全部劈开，每组线剥出线头后分别劈开即可开始往插针排上焊接了。有红色标记的线接前面提到的硬盘盒端口1号针槽与之对应的插针排端子上，红色线旁边的那根线（第2根线）接在与硬盘盒接口2号针槽对应的插针排端子上，依此类推，最后将多余的插针排端子掰下。也可不用插针排将数据线直接焊在硬盘盒电路板上，但这样做风险很大，且在以后升级成笔记本硬盘时需要再改回来，或更换新的硬盘盒。在焊接时应注意防止虚焊或几个端子连焊。焊接好后最好用绝缘胶将其包裹：一是防止开焊增加强度，二是起绝缘作用。



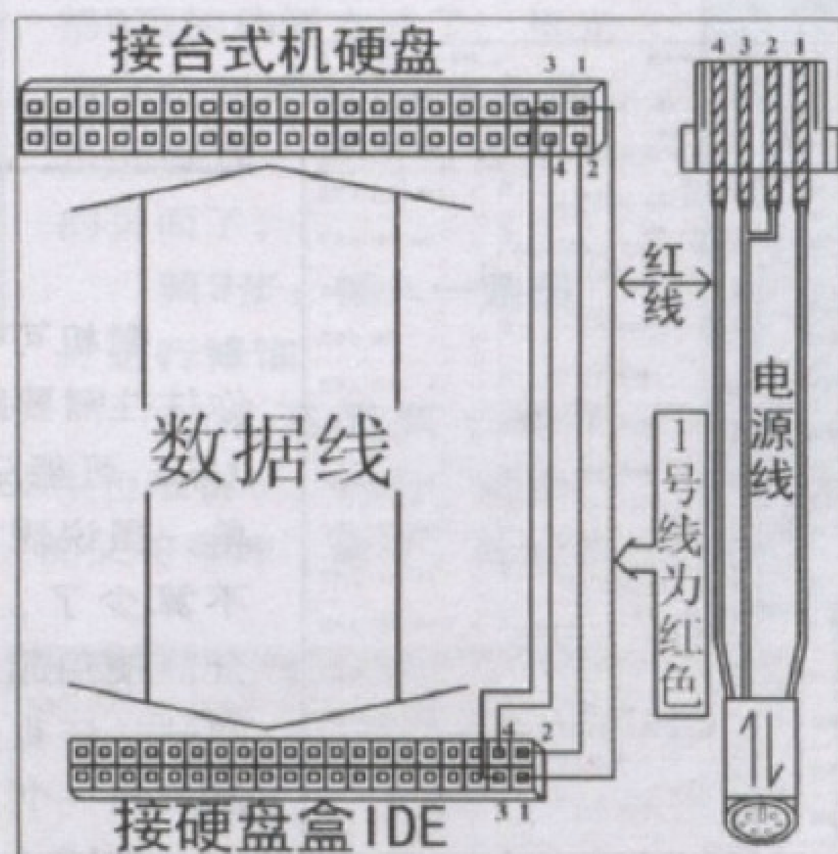

## 二、电源的选择与改造

电源最好用台式机硬盘盒专用变压器，如果买不到就买一台体积较小的电源（如联想同禧或迷你PC的电源），或去电子市场定做一个5VDC和12VDC同时输出（5VDC：650mA，12VDC：750mA）的变压器。虽然USB接口提供5V电压，但电流最大只有500mA不足以拖动硬盘，因此电源不仅需要提供12V电压，还需要提供5V电压，这也是需要外接电源的另一个原因。

选用电脑电源为电源时应注意：如果是AT电源，将硬盘接好后直接按电源上的开关即可通电；如果是ATX电源则需将其分别连在主板上的供电插座上的绿线与其中任意一根黑线上才可供电（可在这两根线间安装一个开关以方便使用）。

选用台式机硬盘盒专用变压器时，因其接口类似于PS2接口（即圆形鼠标接口），因此还需另外改装一条电源线。专用变压器接口与PS2接口的不同之处在于，其接口内黑色塑料块比PS2接口的偏中心一些，因此掰掉即可。用一条PS2小口转大口线和一个D形接口组成一条电源线：将PS2小口转大口线大口侧剪下，剥出线头，将橙色线接在D形接口的1号端子上，黑色线接在2或3号端子上，将2、3号端子接在一起，绿色线与黄色线接在4号端子上，D形接口上标有线号。但因变压器与PS2小口转大口线生产厂家可能有所不同，因此最好自己测量一下。注意：+5V与+12V线不要接反，否则硬盘就Over了！大多数硬盘的电路板上都明确标明了输入电压，也可以此作为判断方法。D型接口的规格是相同的：1号端子（黄）～+12V、2号端子（黑）－0V、3号端子（黑）－0V、4号端子（红）－+5V。

## 三、组装




将改装好的数据线大接口侧与改装好的电源线D形接口侧插在硬盘上（通常反着插不上，必须正着插），将数据线小接口侧（即插针排侧）插在硬盘盒IDE接口上，带红色标记的线应正好对准硬盘盒IDE接口标有"1"的针槽（"1"通常被印制在电路板上），且最后应空出4个针槽，第2行最后一个针槽标号为"44"，然后将改装好的电源线PS2端口与台式机硬盘盒专用变压器输出端接口相接。如果使用的是电脑电源就用上面任意一根D型接口插在硬盘上即可，最后将USB连接线插在硬盘盒上，最后打开电脑，插上电源和USB线就OK了！

使用时应注意，由于是热插拔，因此应先接通电源，再连接USB线，断开时应先断USB线再断电源线。

# QQ在聊天之外的两个好功能

■北京 李文龙

QQ已成为大家日常生活的必备工具软件，其实它不仅仅是一款聊天工具，运用它，还可实现很多功能。今天介绍两种QQ的另类用途，希望大家能喜欢。

## 一、用QQ制定定时提醒

许多朋友还不太会使用QQ定时提醒功能吧。首先，单击QQ面板主菜单，选择“备忘录管理”，在出现的对话框中，单击“新建”按钮，随后在提醒条件设定窗口中选择“自动提醒”，并在提醒类型中选择“定时提醒”（如图1）。“具体条件设定”的“时间类型”和“具体时间”，可根据自己日常工作的需要灵活进行设置，这是设置中最重要的一条，合理与否直接影响自动提醒的效果。最下面的“内容设置”里，填写提醒内容的标题以及正文。上述设置完成以后，单击“确定”按钮并关闭“历史备忘录”窗口。

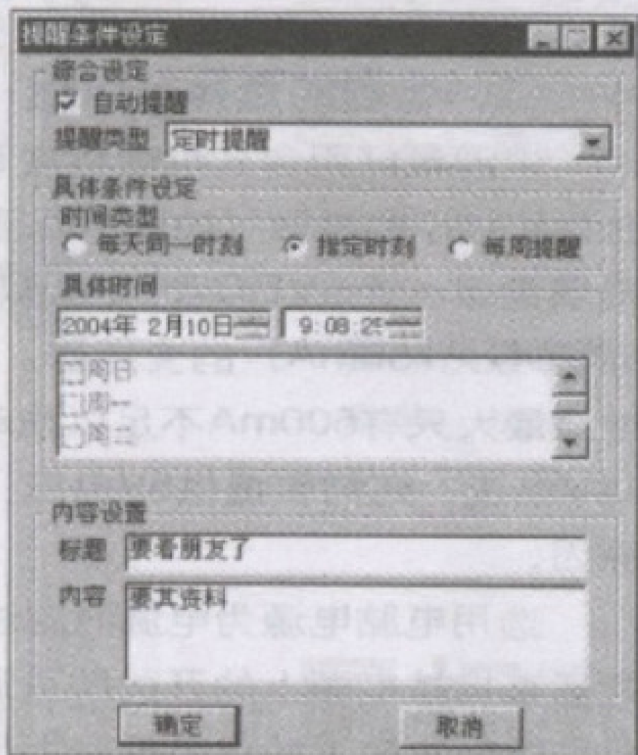


图1

当设置的备忘录满足条件时，QQ将会在屏幕的右下角自动弹出一个小窗口，在此窗口中显示你所设置的提醒标题和内容，而且，如果你不将其关闭的话，它会一直在屏幕右下角来提醒你。QQ的定时提醒功能只要用户打开QQ程序，不上线也可使用，大大方便了用户。怎么样，有了它的辅助你的日常工作是不是感觉轻松了许多？

另外，各版本QQ在实现这个功能时也有些区别：QQ2003 II 版的定时提醒功能在“QQ菜单”→“好友与资料”→“备忘录管理”中，而QQ2003 III 版则位于“QQ菜单”→“会员功能”→“网络备忘录”。开通增值服务的会员可将提醒内容同步到服务器——勾选“历史备忘录”界面下方的“自动同步数据到服务器”即可。

## 二、用QQ轻松传送图像信息

QQ2003 II 版进一步增强了数据共享和传输功能，现在我们可用它提供的“捕捉屏幕”功能来实现当前屏幕的“即抓即传”。运用它，就可在QQ聊天信息输入框中发送你捕捉的任意画面给QQ上的好友。此功能很有特色，下面大家一起来感受一下。

打开某一好友的聊天信息输入框，点击右侧的“捕捉屏幕”选项（如图2），接着按下鼠标左键不放，拖选自己想要截取屏幕的图像范围，此时按Esc键或右键即可退出截取模式，用鼠标左键调整截取范围的大小和位置，待正确选择区域以后，在该截取范围内双击鼠标左键即可将截取的图像复制到发送消息的对话框中（如图3）。如果对截取的图像不满意，亦可点击右键重新进行选择，直到满意为止。如果你在电脑操作方面有什么难题，可通过这种方式和网上的“高手”互相交流，实用又方便。

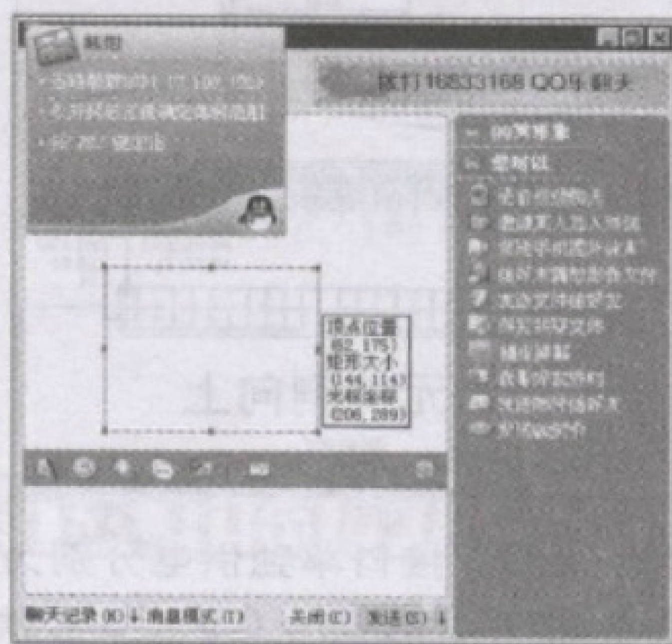

图2



图3

**注意：**如果对方使用的是低于2003 II 版的QQ，则图片会以文件方式发送过去，因此建议双方最好都使用新版的QQ。

# 攒机乐趣，在线体验

■山东 郑振涛

攒机可不是件容易的事情，你往往需要跑N次电脑城，找N个JS，可能还需要研究N张配置单，虽说现在虚拟攒机的网站也不算少了，但要找一个功能齐全、使用起来得心应手的好攒机网站，还真是不太容易，笔者偶然找到一个，介绍给大家共享。

在IE地址栏中输入http://product.intosd.com/db/diy/index.php即可打开虚拟攒机页面，页面上已列出了一台组装电脑所需的全部硬件（如图1），填写这张表单非常容易，以CPU为例，首先在“厂商”下拉列表选择Intel或AMD，然后再在“产品”下拉列表中选择该厂商生产的硬件设备，列表中的每种硬件都已附带了当前的最新价格，按着自己的钱包选择好了。

图1

对于不太熟悉的硬件，你可先单击“参数”了解一下它的详细参数（包括生产厂商、硬件性能、外形特征等）和全国各地的最新报价（包含中关村、广州、上海等国内主要IT产品集散地报价）。

在你选择硬件配置时，页面下方会自动计算出“合计金额”，最后输入你的姓名和配置单名称，单击“保存配置单”即可保存当前配置的信息，如图2。好了，把它打印出来，拿着这张专业的配置单去装机，看哪个JS还敢蒙我！

配置类型：豪华发烧型　配置名称：梦幻配置
配置人：郑振涛　配置时间：2004-02-14 23:09:17

| 配件类别 | 产品名称 | 数量 | 当时价格 | 北京中关村报价 |
|---|---|---|---|---|
| CPU | [illegible] | 1 | 3450.00 | 3450.00 |
| 主板 | [illegible] | 1 | 1640.00 | 1640.00 |
| 内存 | [illegible] | [illegible] | 915.00 | 915.00 |
| 硬盘 | [illegible] | 1 | 1240.00 | 1240.00 |
| DVD刻录机 | [illegible] | 1 | 1650.00 | 1650.00 |
| 显卡 | [illegible] | 1 | 1460.00 | 1460.00 |
| 声卡 | [illegible] | 1 | 1850.00 | 1850.00 |
| 机箱 | [illegible] | 1 | 630.00 | 630.00 |
| 键盘 | [illegible] | 1 | 399.00 | 399.00 |
| 鼠标 | [illegible] | 1 | 240.00 | 240.00 |
| 液晶显示器 | [illegible] | 1 | 3250.00 | 3250.00 |
| 总计： | | | 17639 | 17639 |

图2

# 快速启动程序的另类方法

■北京 吃白菜的狼

快速启动程序的方法大家都知道不少了，比如桌面快捷方式、快速启动栏等。今天我介绍一种全新的方法。

大家都知道，在“开始”→“运行”中输入“cmd”（命令行，Windows 95/98下是“command”）、“regedit”（注册表编辑器）等就可快速地打开这些程序。但我要是想打开一个不是系统默认的程序，以Word举例，在“运行”中直接输入“word”或者“winword”之类的，肯定会提示Windows无法找到该文件。大家想，如果我在这里输入程序的名字就能打开程序的话，那该多快！可是如何实现呢？

好在Bill大叔给我们留下了些好东东。不知各位注意到没有：在“我的电脑”上点右键，选“属性”打开“系统属性”窗口，然后选择“高级”选项卡，里面有一个Bill大叔给我们的“礼物”哦！看到那个“环境变量”了吗？对啦，我们就是要注册一个环境变量！打开“环境变量”窗口，里面有两种变量：一种是“用户变量”，只针对这一个用户；一种是“系统变量”，针对所有用户。根据你的需要，点某个“新建”，打开“新建用户变量”窗口。以Word为例，“变量名”是可随便选择的。比方说“Word”（不区分大小写），然后在“变量值”中输入Word的安装位置，一定要包括文件名和后缀“.exe”（如图1）。输入完以后你就可点“确定”啦，这样就注册了一个你自己的环境变量。

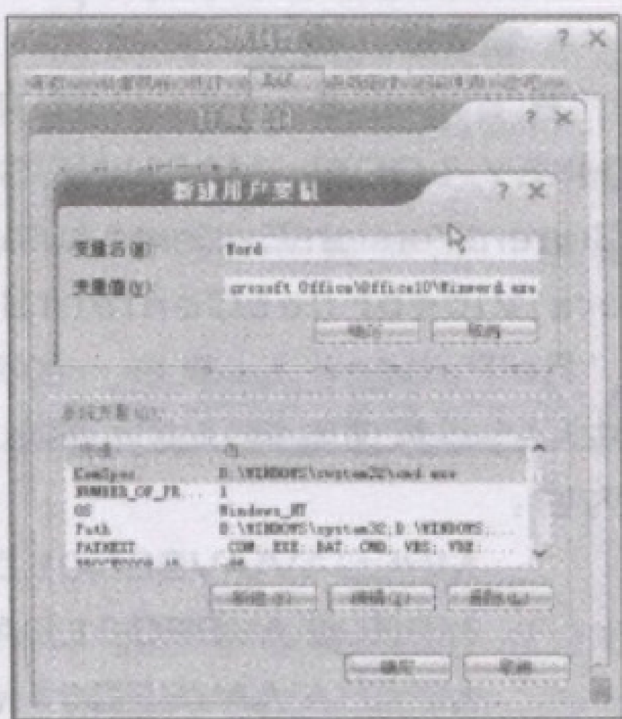


图1

注册完了怎么用呢？我们继续来看。“开始”→“运行”，打开“运行”窗口，输入“%word%”（不区分大小写，但一定要有“%”而且必须是半角的，如图2），按下“确定”试试，是不是熟悉的Word界面展现在眼前了？这样即使这个文件所在的文件夹再深，我们也一步到位，很方便吧？

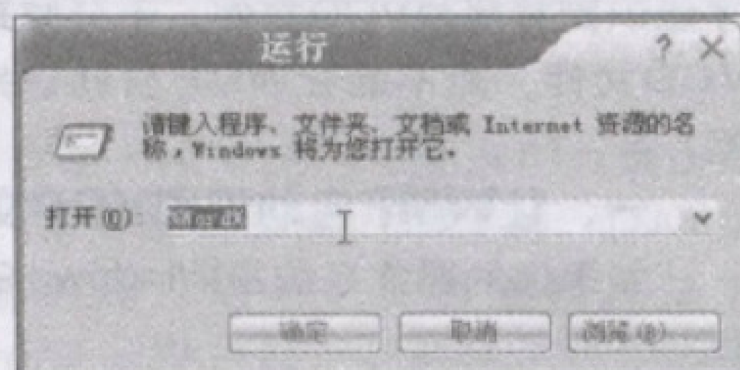


图2

**注意事项：**

1.再次强调，以上技巧在Win XP下测试有效，变量名不区分大小写，但必须要有“%”，而且必须是半角的！

2.这种方法可打开文件夹和普通文件。只需把“变量值”相应更改即可。

3.这种方法还可在后面加后缀。比方说“%Word%”后面可加需要打开的文件，例如“%Word% C:\A.doc”。怎么样，这下你就再也不怕你要打开的程序“身居深巷”了吧？

# 巧用WPS Office 2003特色稿纸

■北京 刘岩

春节时，有一个多年没有联系的朋友给我来一封信，看着熟悉的稿纸，一阵暖意涌上心头。人们在现代生活中，越来越多地使用电话、E-mail，我们过去常使用的信函，现在已很少使用了。其实，我们通过电子文档也能制作出精美的稿纸。笔者就以WPS Office 2003为例制作一份精美的稿纸。

**第1步：制作稿纸方式**

在WPS Office 2003中，首先建立一个新文件，然后执行“文件”菜单中的“页面设置”命令（如图1），并进入“纸张类型”选项卡中，在“稿纸设定”栏中的“稿纸方式”前选择，还可在“规格”和“颜色”中选择我们需要的稿纸类型和颜色。“确定”后，看见页面就成为我们熟悉的稿纸了。

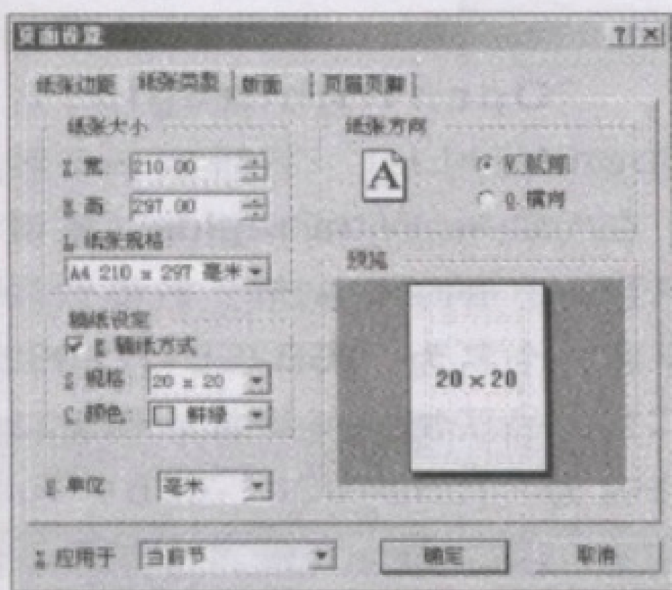


图1

**第2步：进一步修饰稿纸方式**

如果文档很长，并且要美化文档，那就可让不同的页面有不同的稿纸方式。我们在光标第1页的最后一个自然段后，执行“插入”菜单中的“分隔符”命令，选择“分节符”中的“下一页”（如图2），这时我们就可设置第2页的稿纸方式了。将光标定位到第2页，重复第1步的操作，就可设置不同的页面了。

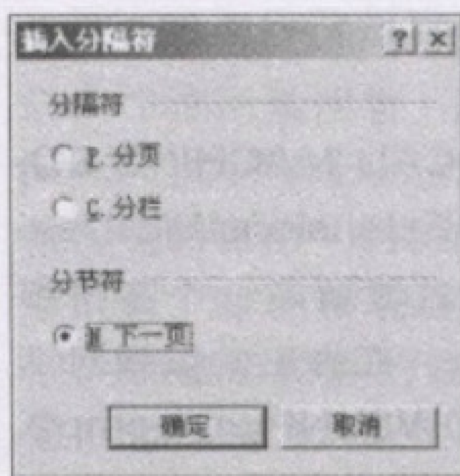


图2

**第3步：插入一些图片进行修饰**

如果还需要一些图片，在WPS Office 2003中也准备了。执行“视图”菜单中“工具栏”的“图文符号库”命令，此时在屏幕的右侧出现一个工具栏，在这里可选择我们需要的符号，或者在“素材库”中选择一些漂亮的图片。

图3就是笔者做的一个文件。怎么样？通过本文，你是否也会制作一个精美的电子稿纸给远方的朋友呢？

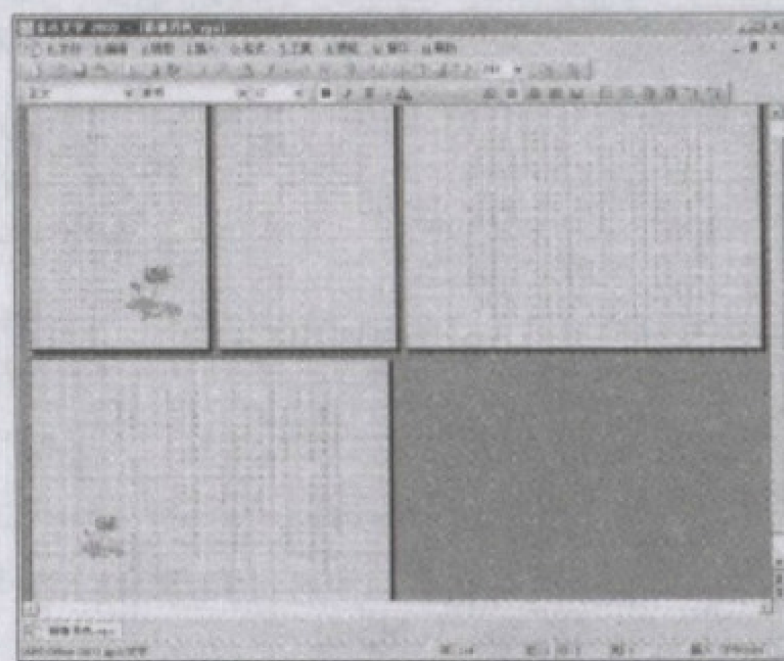


图3

试办公

# 让WMP自动识别并播放VCD文件

■辽宁 QS

Windows Media Player（以下简称WMP）作为一款优秀的播放器，支持的格式众多。在默认情况下，WMP虽然能识别播放VCD、SVCD碟片，但WMP并没有将VCD文件（dat文件）作为一种默认支持的格式。当用户将光盘插入光驱，用WMP菜单栏中的"文件"→"打开"，定位到VCD光盘，WMP找不到任何可播放的文件，只有用户选择"所有文件"后，然后才能看到VCD的Dat文件。每次都要完成这样的操作才能识别并播放VCD文件，十分繁琐。既然WMP可识别播放VCD文件，能不能让WMP自动识别出VCD文件并自动播放呢？

## 一、让WMP自动识别VCD文件

如果你的操作系统是Windows 98/2000，请按如下步骤进行。

**第1步：**点击"开始"→"运行"，在运行对话框中输入"Regedit"，打开注册表编辑器。

**第2步：**找到如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\MediaPlayer\Player\Extensions\Descriptions]。在其右侧窗口的空白处，点右键新建一个字符串值，命名为"9"。双击刚刚建立的"9"，在弹出的编辑对话框中，将数值数据修改为"VCD影视文件（*.dat）"。

**第3步：**找到如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\MediaPlayer\Player\Extensions\Descriptions\Types]。在其右侧窗口的空白处，点右键新建一个字符串值，命名为"9"。双击刚刚建立的"9"，在弹出的编辑对话框中，将数值数据修改为"*.dat"。这样在WMP里面的打开对话框的"文件类型"下拉菜单中会自动加入"VCD影视文件（*.dat）"一项，可让WMP自动识别出VCD文件。

如果你的操作系统是Windows XP/2003，请按如下步骤进行。

**第1步：**点击"开始"→"运行"，在运行对话框中输入"Regedit"，打开注册表编辑器。

**第2步：**找到如下分支：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\MediaPlayer\Player\Extensions\MUIDescriptions]。在其右侧窗口的空白处，点右键新建一个字符串值，命名为"9"。双击刚刚建立的"9"，在弹出的编辑对话框中，将数值数据修改为"@F:\WINDOWS\INF\unregmp2.exe,-10003"。

**第3步：**找到如下分支：[HKEY_LOC-AL_MACHINE\Software\Microsoft\MediaPlayer\Player\Extensions\Descriptions\Types]。在其右侧窗口的空白处，点右键新建一个字符串值，命名为"9"。双击刚刚建立的"9"，在弹出的编辑对话框中，将数值数据修改为"*.dat"。这样在WMP里的打开对话框的"文件类型"下拉菜单中会自动加入"电影文件（MPEG）（*.dat）"项，如图1所示，可让WMP自动识别出VCD文件。

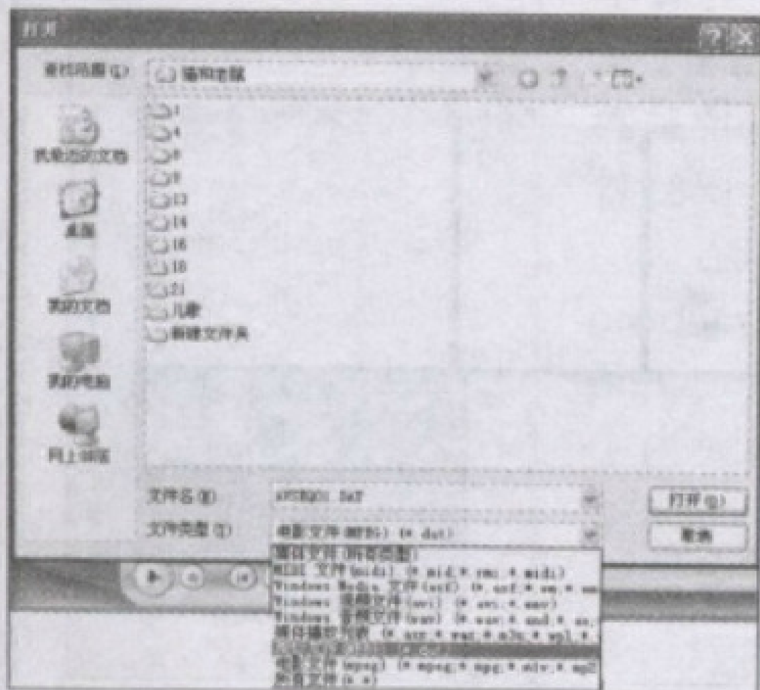


图1

## 二、让WMP自动播放VCD光盘（仅适合Windows XP操作系统）

用过Windows XP的用户都知道，在Windows XP中系统可自动识别出光盘的类型，并自动调用相关的播放、看图等程序来进行相应操作，这一新功能大大地方便了用户的操作。但令人遗憾的是，Windows XP只能识别出"音乐文件"、"图片文件"、"视频文件"、"混合文件"、"音乐CD"和"DVD光盘"等6种类型，对于我们比较常见的，也是最廉价的VCD碟片却不提供支持，即无法自动识别播放。不过，世上无难事，只怕有心人！只要我们稍微发扬一下DIY精神，问题便可迎刃而解了。

**第2步：**点击"开始"→"运行"，在运行对话框中键入"Regedit"，打开注册表编辑器。依次展开[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\AutoplayHandlers\ContentTypeSniffers\VideoFilesContentSniffer]。在右侧窗口中，找到"RelPattern"，双击，在弹出的"编辑多字符串"对话框中，在"数值数据"文本框中，接着原来的数值数据输入以下内容：

MPEGAV\AVSEQ01.DAT
MPEG2\AVSEQ01.DAT
MPEGAV\AVSEQ01.MPG
MPEG2\AVSEQ01.MPG

如图2所示，输入完毕，经检查确定无误后确定，关闭注册表编辑器。

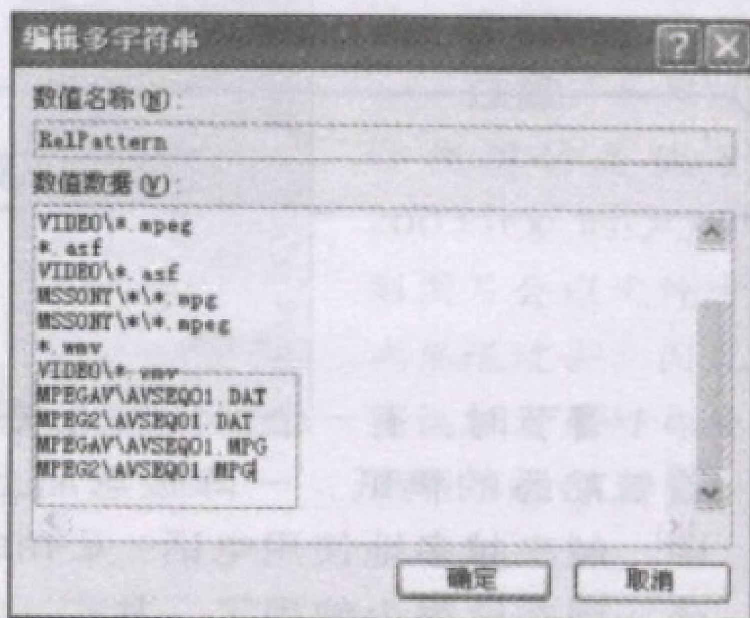


图2

**第2步：**在注册表编辑器中找到如下分支：[HKEY_CLASSES_ROOT\.dat]，在右侧窗口中删除"NoOpen"键，新建两个字符串值，分别命名为："Content Type"和"PerceivedType"其数值数据分别是"video/dat"和"video"。接着在".dat"上点右键，选择右键菜单中的"新建"→"项"，新建3个主键，分别是"OpenWithList"、"OpenWithProgIds"、"ShellEx"，在主键"OpenWithList"下新建一个名为"wmplayer.exe"的子键，在"OpenWithProgIds"主键右侧窗口中新建一个名为"DATFile"的二进制值，数值数据为空，在"ShellEx"主键下新建一个名为"{BB2E617C-0920-11d1-9A0B-00C04FC2D6C1}"的子键，并将其右侧窗口中的"默认"项的数值数据修改为"{c5a40261-cd64-4ccf-

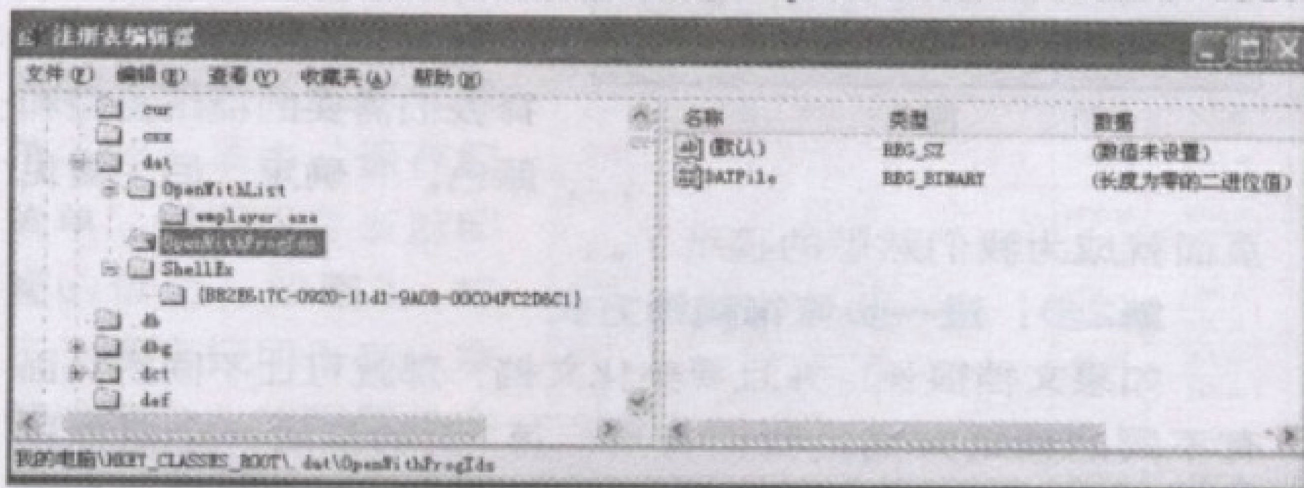


图3

84cb-c394da41d590}"，如图3所示。修改完毕，关闭注册表编辑器。

**小技巧：**添加这么多键值，很容易搞错，其实，你只需将".mpg"、".mpeg"、".wmv"等主键下的内容照抄照搬过来就行了，原理很简单，就是因为Windows XP能识别并播放".mpg"、".mpeg"、".wmv"类型的文件，所以要将其键值复制到".dat"下，以使".dat"格式的文件也能被自动识别并播放。你也可将".mpg"分支导出为注册表文件，然后将其中全部的".mpg"替换为".dat"，存盘后，重新导入注册表即可。

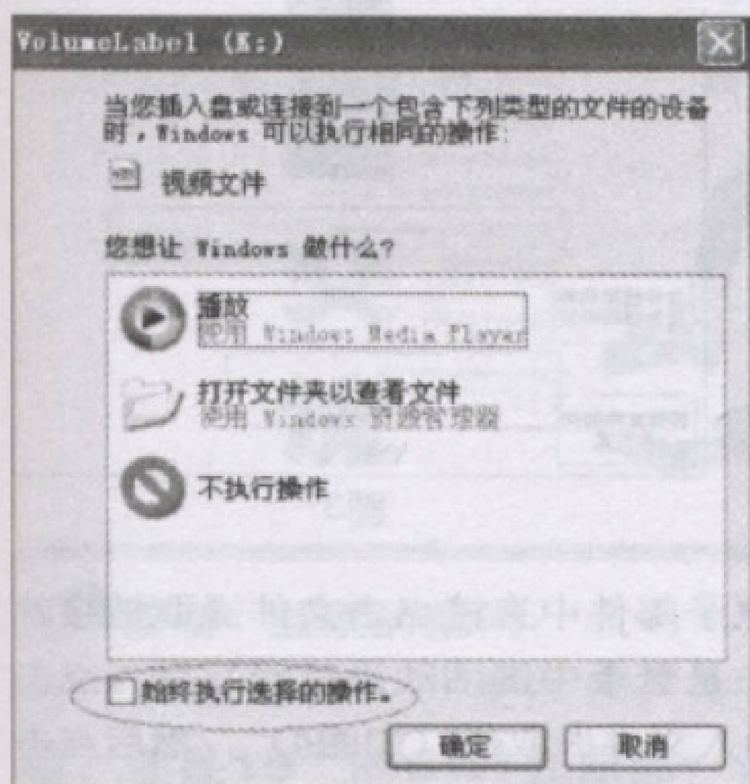


图4

**第3步：**重新启动计算机，使设置生效。

现在插入一张VCD光盘试试，别着急，耐着性子，是不是听到了光驱转动的声音？看到硬盘指示灯在不停地闪烁，这是系统在预读光盘数据呢。不一会儿，弹出一个发现视频文件的对话框，如图4所示，这是大家常见的，要求用户确认用于播放视频文件的程序，你可给播放的VCD文件（DAT文件）指定一个你喜欢的程序，笔者在此是直接选择了"Windows Midia Player"，并选择"始终执行选定的操作"，点"确定"按钮。好了，静等片刻，VCD大片开始上演了，如图5所示。

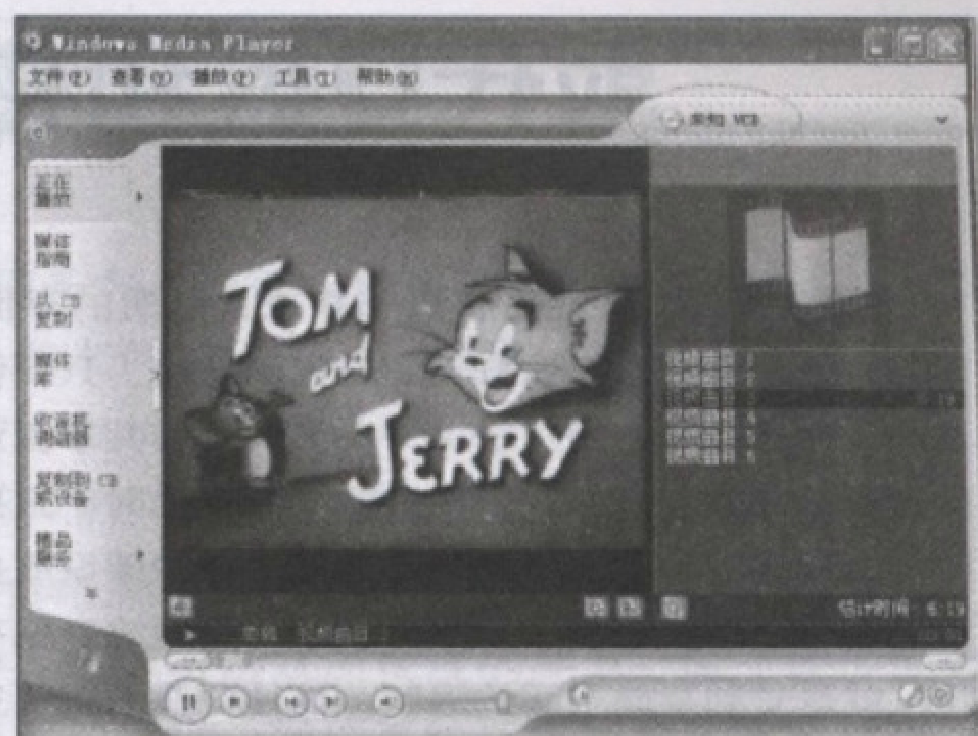


图5

# 设置撤消影音传送带自动下载

■福建 天草

影音传送带（即Net Transport）凭借着诸多优点已成为笔者的首选下载工具，不过最近笔者碰到一个棘手的问题：每当点击浏览器里的流媒体电影链接时，影音传送带老是抢先在后台进行下载操作，导致流媒体页面不能正常下载播放，煞是烦人，看来得治治影音传送带了。

笔者赶忙打开影音传送带的"设置"窗口查看设置状态，很快在"监视"选项卡（如图1）找到问题所在，即未启用软件的下载确认功能，即每下载一个文件前会先弹出"添加新的下载"窗口，确认的确是要下载的文件才进行连接下载。启用后，这个更烦了，在网页浏览器中点击一文件链接时，老弹出"添加新的下载"提示窗口。要解决这个问题，可用如下方法：回到"监视"窗口页，在原来默认配置下，监视的文件类型包括WMV、AVI、RM等多种流媒体文件类型，在"监视的文件类型"文本框中删除这些类型，"确定"即可。

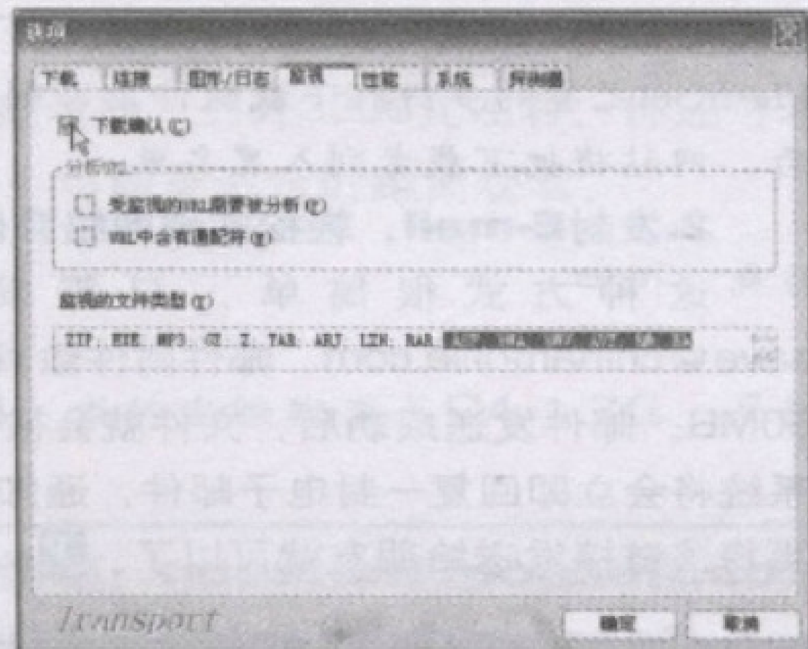


图1

如果嫌上面方法麻烦，还可通过禁止软件的"监视浏览器点击"功能，同样可撤消软件自动下载。是不是在选项窗口里找不到相关选项？原来此选项藏在悬浮框中，右击悬浮框，点击"监视浏览器点击"命令，撤消打"✓"状态即可（如图2）。

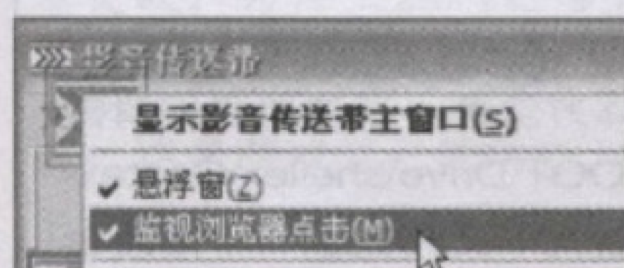



图2

另外，笔者发现影音传送带不通过安装，直接绿色拷贝程序文件后，可正常使用。启动后即会以默认的配置执行软件，并且将自动添加一些信息到注册表中，如软件的设置选项状态。在注册表搜索一阵后，终于找到了软件的"根据地"——[HKEY_CURRENT_USER\Software\Xi\Net Transport]，如"监视浏览器点击"的状态正是其子键"Monitor"里的"Click"双字节值，即"0"撤消，"1"启用（如图3）。现在好办了，我们只要备份软件的注册表，即使重装系统后，导入注册表键值，也可跳过对软件的设置了。何乐而不为呢！

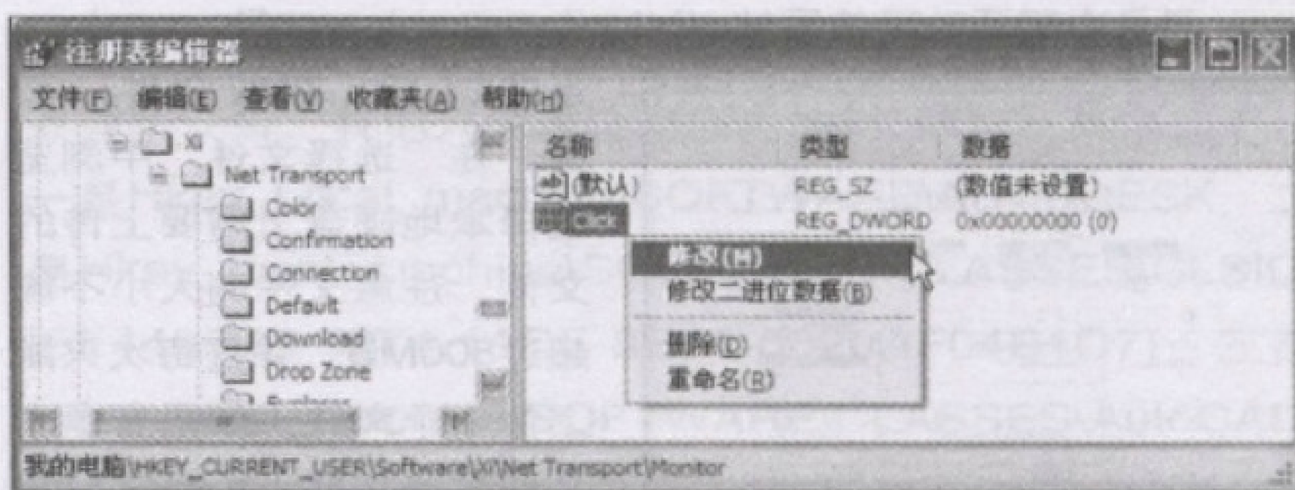


图3

## 一句话技巧

在Windows XP下访问网上邻居时，系统首先会搜索自己的共享目录和可作为网络共享的打印机以及计划任务中和网络相关的计划任务，然后才显示出来，这样会直接影响计算机的运行速度。如果不必要的话，应将其删除。在注册表编辑器中找到HKEY_LOCAL_MACHINE\sofeware\Microsoft\Windows\Current Version\Explore\RemoteComputer\NameSpace，删除其下的打印机和{D6277990-4C6A-11CF8D87-00AA0060F5BF}（计划任务），然后重新启动计算机，访问速度会有所提升。

（云南 高峰）

# 取代U盘和移动硬盘，资源存储与共享的新方式

■贵州 冰河洗剑

网上有许多大容量收费邮箱或是免费的存储空间，可用来临时存储一些文件。这样无论在何时何地，只要我们能连接上互联网，就可访问使用这些文件。尤其是在共享资源时非常方便，比如需要和朋友分享数码照片或视频影片时，只要将资源上传到网上，朋友就可在任何时候下载。也不像架设服务器进行点对点文件传输那样，还会受时间的限制。但网络存储有一个最大的不足，就是受到存储空间的限制。往往免费的存储空间最多只有几十MB，包括收费邮箱也是如此。对于那种比较机密的大文件，又不便采用架设服务器来传输文件，必要时我们还得怀里揣上自己的U盘或移动硬盘来进行人工“移动传输”。

如果现在告诉你，你的U盘或移动硬盘可不用带出家门了，你也不必再经受长途奔波的劳苦，只用一封邮件或是一条手机短消息，就可与朋友共享或传输体积高达800MB的大文件了！你相信吗？对！没错，中国活动通信的“网络存储接力站”让这一切变成了现实。只需发送一封电子邮件，就能让“网络存储接力站”将数百MB的文件转换为仅仅几十个字节的链接，并发送给你的朋友进行下载，而且通过了可靠的安全加密，不用担心数据被他人非法截取。下面就跟我来，一步步体验这种资源共享新方式吧！

### 1.登录网站的方式存储或共享文件

登录中国活动通信网站（http://www.chinamofile.com）点击打开“存放文件”页面。在“选择文件”中浏览选择本地硬盘上需要上传的文件，注意文件的大小不能超过800MB，并且每次只能上传一个文件，如果有多个文件需要共享，可将它打包后再上传，然后按照提示输入E-mail地址。如果你仅仅是使用网络存储功能，可只输入自己的邮子邮件地址。如果想将文件与朋友共享，则可填入朋友的邮箱地址。每次可同时向3个E-mail地址发送提取码，并可填写简短附言（如图1）。当文件上传成功后，网站将向每个E-mail地址发送一封电子邮件，里面含有已上传文件的提取码。提取码也就是一个经过安全加密的链接地址，通过此链接即可下载上传的文件。



图1

填写完毕后，点击“上传文件”，经过网站分析后文件便开始上传了。上传的速度还是很快的，笔者上传最高曾达80kB/s（如图2）。上传结束后显示成功提示，在页面中用红字标明了“文件提取码”与“文件提取链接”（如图3），网站同时将该信息以电子邮件的形式发送给自己和朋友，在电子邮件中直接点击文件提取链接就可下载文件了。另一种方法是登录中国活动通信网站后，点击打开“提取文件”页面，输入文件提取码（如图4），然后点击“取文件”打开文件下载页面，点击页面中的下载链接即可开始下载文件（如图5）。网页上还提供了相应的“文件下载链接”，复制后可发布到论坛上或发送给其他人。另外，在向朋友发送文件下载链接时，可别忘了还有一项工具可使用，那就是我们随身携带的手机。呵呵，想不到手机也可在文件共享中一显身手吧？

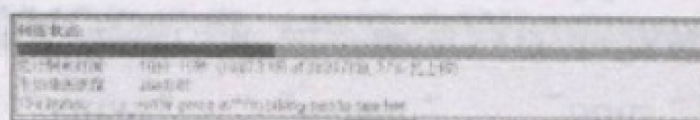


图2

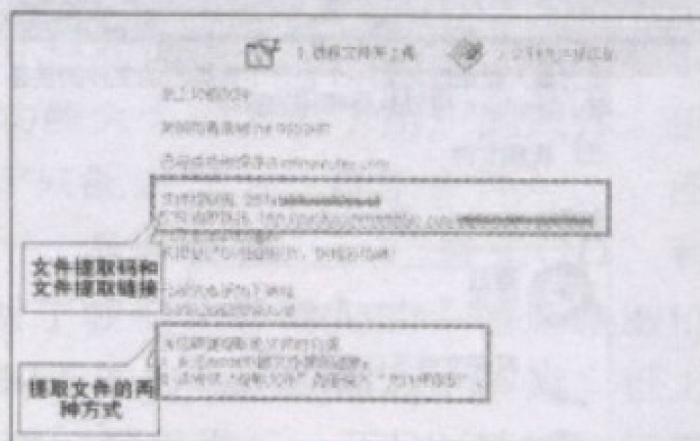



图3




图4

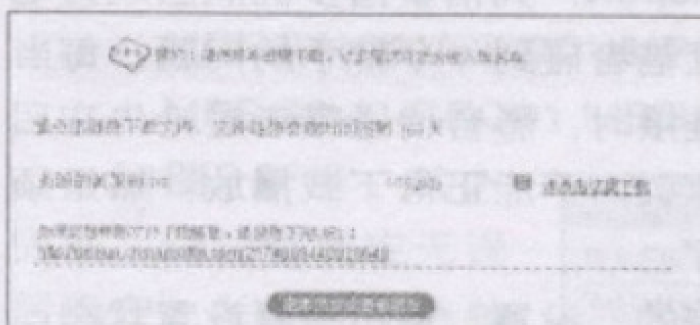


图5

**小提示：**注意网站只提供单线程下载，在下载时不要使用FlashGet之类的多线程下载软件，否则监测到过多的重试连接后，网站将把下载者列入黑名单。

### 2.发封E-mail，轻松实现网络存储和共享

这种方式很简单，只需发一封电子邮件给save@chinamofile.com，邮件附件数目不限，但大小不能超过50MB。邮件发送成功后，文件就会被存储在网络上了。网站系统将会立即回复一封电子邮件，通知你文件的下载链接，你再将该链接发送给朋友就可以了。

# 鼠标右键也能关光驱

奇门遁甲

■福建 Chocolate

众所周知，在Windows系统右键菜单只有弹出光驱一项，而没有关闭光驱的命令，这样我们不得不通过光驱面板上的按钮来关闭光驱。那么有没有办法像其他光驱助理软件那样，在系统右键菜单中加入关闭光驱的选项呢？

首先在超级兔子魔法设置安装文件夹中找到一个名为“Srcd.dll”的动态链接库文件，将其备份起来。当需要使用时，再将其复制到指定的目录下，例如“C:\Windows”或“C:\Windows\System32”目录下。

接下来需要使用Regsvr32进行注册。依次单击“开始”→“运行”，在运行命令框中输入“Regsvr32 "C:\Windows\Srcd.dll"”，然后点击“确定”执行注册。

如果使用一些注册表比较工具对注册前后的注册表进行比较，可发现在[HKEY_CLASSES_ROOT]下多出一项“CDROMEject.cMenu”，其中包含我们所需要的类标识符。在右键菜单中加入选项的具体方法是：在注册表编辑器中依次展开[HKEY_CLASSES_ROOT\Drive\shellex\ContextMenuHandlers]，新建一项并命名为“关闭光驱”，修改右侧窗格的“默认”键值为指定标识符，也就是“{F0479943-AA1D-49DD-86F4-6035E068260C}”，刷新后退出注册表编辑器。

现在用鼠标右键单击光盘驱动器，就可看到多出一个“关闭光驱”的选项，是不是很方便？以上例子在Windows XP中测试通过。

## 应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

# 问题交流



插图 宋洋

**读者 当家的鹅问：**我的电脑作图、游戏、上网都在用，最近想换一台显示器，**请问是买17″的液晶显示器，还是19″的CRT显示器？**价格在3000元左右。

**答：**目前3000元左右买17″液晶显示器是买不到好产品的，你要玩游戏的话，还是建议你买名牌19″的钻石珑吧。目前，液晶显示器在玩游戏和观看电影方面的表现都不如CRT显示器，尤其是玩游戏的效果实在是不敢恭维，液晶画面延时的先天缺陷是无法弥补的，就算是目前最新的12ms产品，其玩游戏和看电影的效果也比不上普通的纯平显示器。纯平CRT显示器无论是在色彩、亮度、对比度、色彩饱和度上都远超过液晶显示器，况且除了个别高档产品外，大多数中低档17″液晶显示器还不能保证无坏点。

不过，19″CRT显示器相对于17″液晶显示器的劣势就是体积大、有辐射、功耗大。如果你不是特别在意游戏效果，也可选择液晶显示器。另外3000元左右，你还可考虑买顶级的17″纯平，可能更适合近距离观看。

四川 龚胜

**读者 全安顺问：**我的电脑配置是C4 1.7G、昂达845D、MX440显卡，执行“极品飞车6”时画面不是很流畅，而另一位朋友的配置是C4 2.0G、微星845PE，其他配置都是一样，但执行“极品飞车6”比我的机器要流畅很多，在下很不甘心，**想升级配置，请指点如何升级好？**

**答：**这两台电脑从CPU和主板的配置看，的确存在一定的性能差异。当然玩游戏流畅度的高低，除了硬件配置外，还与显卡驱动程序、操作系统版本、显示属性设置等有关系。如果你想升级配置，建议将CPU升级到P4 2.4G以上，显卡建议升级到Ti4200或GF FX5600、ATI 9800SE以上，玩游戏的速度会有较大提升。

四川 龚胜

**读者 火箭人问：**我单位上的电脑多人共用，安装Win2000操作系统，为保证系统安全，大多数用户为普通权限的用户（Users组成员），不过也出现了一些问题，就是某些应用程序无法正常使用。**请问如何使Windows 2000普通权限用户正常使用AutoCAD R14及照片编辑器？**

**答：**对于AutoCAD R14，普通用户运行时会出错，提示要重新安装。我们只需改注册表中的3处即可，具体如下：一是Hkey_Local_machine\SOFTWARE\AUTODESK、二是Hkey_local_machine\SOFTWARE\CLASSES\CLSID\{5E4405B0-5374-11CE-8E71-0020AF04B1D7}、三是Hkey_local_machine\SOFTWARE\CLASSES\AutoCAD.Drawing.14。

打开Windows 2000的注册表编辑器，分别找到上面3个地方，在菜单的“安全”→“权限”中添加要使用AutoCAD的普通用户的读写权限即可。

默认情况下Win2000中用Users组用户也无法正常使用Office 2000/XP工具“照片编辑器”，为使普通权限用户也

## 娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

## 《真·倚天屠龙记》问题集

**问：**游戏后期来到少林寺上救谢逊，第一次与三大神僧交战，为什么胜利之后直接连接到屠狮大会召开后第二次打败三大神僧的剧情？

**答：**这是游戏的一处Bug，如果没有升级到0.119版，则有可能出现跳过屠狮大会剧情的情况。网上有繁体中文版的0.119补丁可下载来使用，这个补丁也能修正张无忌少年时在昆仑山上治好五姑后出现的死机Bug。不过繁体版的补丁使用后，游戏中的文字会变成Big5码，这就需要使用转内码的工具了。

**问：**游戏中炼药有什么诀窍？

**答：**诀窍就是在蝴蝶谷的剧情结束后，查看胡青牛留下的医书，里面会提供一些药品的炼制方法，这样就不用自己去胡乱摸索了。

**问：**游戏中的武功连招究竟好不好用？值不值得设置连招？

**答：**为了尽快提高武功的级别，还是有必要设置连招的。但推荐把远距离攻击的武功设置在第一位出手，例如一阳指，这样可在对付一些强敌时远距离猛按右键，一直使用这招就可打败对手。

**问：**我为什么按照游戏中的提示来冲穴，也练不成乾

可使用，而又不需要过分地提升此用户的权限，也可只修改注册表权限：进入到路径[Hkey_local_machine\software\microsoft\shared tools\]，把它下面的键"Graphics Filters"赋予一般用户读写权限即可。

四川 龚胜

**读者 赤豆腐问：**我的电脑不知道怎么搞的DirectX 8.0坏了，**我想删除8.0再把7.0的老版装上了，可是不知道怎么删除。**我删了好长时间就是没成功，请问应该怎么处理？

**答：**这是个很常见的问题。不少朋友在安装了高版本的DirectX后，因为种种原因想重新安装低版本的DirectX就必须先将高版本的删除，不过用一般方法我们很难做到。你可使用一款专门的软件——"DirectX随意卸"（下载网址：http://www.skycn.com/soft/8568.html）。其卸载能力相当强大，可真正完全彻底地把DirectX组件连根拔起，并采用了"动态智能修补"技术，保证卸载后系统及注册表不出现任何错误。支持Win98/Me系统下完全彻底卸载目前各种版本的DirectX，支持Win2000/XP系统下完全彻底卸载目前各种版本的DirectX并同时彻底还原操作系统自带的DirectX。这款软件还可有效解决与DirectX有关的故障，是系统维护的好帮手。

四川 龚胜

**读者 胡冰问：**最近，我想**升级一下老电脑**，因手头紧，显卡只能从GF2 Ti、GF2 GTS、GF2 PRO、MX400、MX440等几款中选择，请问打游戏用哪个最好呢？

**答：**首先强烈建议你在其他方面省一点，购买更高版本的显卡，因为显卡性能对游戏效果的影响相当大。如果一定要选择上面几款的话，可考虑用大厂生产的公版MX440或GF2 Ti，另外一定要注意选择显存数据宽度为128bit的产品，而显存容量则有64MB就足够了。

四川 龚胜

**读者 赵静问：**最近打算**升级电脑**，决定用速龙B0核心的1800+，我想问1800+搭配什么主板和内存比较好？用DDR400的内存会不会浪费？主板应该用KT266、KT333，还是KT400？

**答：**如果你要节省费用而又不打算超频的话，使用KT266A+DDR266就行了。不过，还是建议用KT600+DDR400或者NF2+DDR400，目前这些配件的价差很小，而新一些的主板有新功能（如支持USB设备启动、双通道内存等）和更高的磁盘传输率、内存传输率。所以就算不超频也建议买KT600+DDR400或NF2+DDR400。

四川 龚胜

**读者 废话大仙问：**我想问一下如果在**ATI 9800SE和GF Ti4600中选择的话，哪个功能更强点呢？**喜欢玩游戏的话选择哪款好啊？另外，请问什么是公版显卡啊？

**答：**这两款显卡不好直接比较，单纯从性能看应是Ti4600要稍好些，而且目前价格也比较便宜，性价比更高，但9800SE支持DX9，显然具备更长的生命周期，而且据说运气好的话可改造成9800标准版。

不过，现在绝大多数游戏都是基于DX8开发的，所以买块DX8时代的顶级显卡Ti4600也就足够了，800元左右的价格也合适，等过两年DX9的游戏满天飞时再换一块支持DX9的顶级显卡也许是更好的选择。另外，对于玩游戏，GF Ti4600的兼容性似乎更好一些。所谓"公版"，就是显卡芯片设计方提供给购买芯片的生产厂商的推荐板型。一般来说采用公版设计的显卡具备更好的做工、性能和稳定性，当然价格也要贵一些。

四川 龚胜

**读者 萨皑皑问：**我的CPU是AMD XP2500+，请问能不能用那种声音比较小的**CPU风扇**啊？为什么有的风扇轻，有的重呢？跟散热有关么？

坤大挪移？

**答：**要想练成乾坤大挪移，除了打通提示中的任脉、督脉、冲脉、带脉、阴跷脉、阳跷脉，还要打通手阳明经脉里面的合谷穴，不过这招的实用价值并没有想象中那么高。游戏中的武功冲穴是个难题，大家可参阅本期"乾坤一技"中的提示。

## 《轩辕剑外传——苍之涛》问题集

**问：**游戏中各地点的机关兽所能侦查的最大技术点数（单只的最大值）是多少？

**答：**车氏木甲工房迷宫、滏口陉：

鼓虫机10点、机关高拐18点、木甲方阵12点、木甲龟15点；

井陉、飞狐陉：

机关蜘蛛16点、机关刀车22点；

青龙结界、朱雀结界：

镰首鸟20点、机关神兵18点、机关陀螺24点、变形镰首鸟20点；

秦国大地图、昆仑界春之岛：

机关螳螂25点、古木机巨人18点、变形蜘蛛16点；

昆仑界秋之岛、崤山黄河峡谷：

八爪机关20点、宿铁火隼20点、宿铁巨人40点、机关皇骑20点、机关将军40点；

昊天界一重天、昊天界二重天：

银神兵60点、三头魔兽70点、机关妖兽70点。

各个Boss的情况：

**答：** 目前市场上常见的CPU散热器主要由散热风扇和散热片组成（也有诸如水冷之类的另类）。对于AMD的CPU特别是其高频系列（主要指2500+以上系列）而言，如果没有特殊要求的话，建议还是使用风扇转速较高的品牌CPU散热器为好。虽然现在是冬春季节，温度较低，部分AMD XP高频CPU使用风扇转速较低的散热器（如小于2500转/分钟）可能会没事，但到了气温炎热的夏天就很难说了。当然，CPU风扇的散热性能也和其附带的散热片有关，散热片按材质来分主要为铝和铜两种。铝的成本较低，轻巧易用，价格便宜，但散热性能一般；而铜制品散热效果较好，不过较重，价格也相对较高。目前也有部分铝制的散热片在底部（与CPU接触的地方）嵌铜，配合低转速风扇，散热效果也不错。个人认为，AMD XP高频CPU还是要使用风量足够，材质较好的品牌散热器为好。

湖南　苏旅

**读者　庄稼人问：** 我有台计算机，**上网时浏览器不时地会蹦出广告来，** 无法拦住！把JavaScript关闭都无用，怎么办？此外，怎样才能使IE新弹出的网页直接最大化？用修改注册表吗？

**答：** 网页弹出广告是上网时许多人遇到的麻烦问题，不过解决起来并不困难，那就是安装相应的弹出广告拦截软件。如果能选择一款弹出广告拦截和网络防火墙结合起来的网络软件就好了，目前一些新版的网络防火墙如金山网镖V和Zone Alarm 4以后的版本软件都具有这个功能。至于IE浏览器的最大化问题，建议你采用如下步骤试试：首先，关掉所有IE，然后打开一个IE并把它最大化，接下来再次关掉它，然后再打开IE浏览器，就应该没有问题了。此外，www.3721.com、www.google.com等网站都提供了相应的解决方案（浏览器插件或工具条），你可去看看。

湖南　苏旅

**读者　第九十问：** 刚买了台扫描仪，扫出来的图片效果还不错，只是细看画面上有许多**网纹**，难道是扫描仪有问题？怎么办啊？

**答：** 扫描照片产生网纹的原因，主要是因为所扫描的物品（大多是印刷精美的书刊、报纸等印刷品）大多采用四色套印技术印制，而这种印刷方式出来的图片是由许多微小的墨色点密集排列而成，一般情况下人的肉眼很难分辨出来，但经过扫描仪扫描后便会出现一格格或一轮轮的痕迹，即所谓的网纹。当然这也跟印刷用纸的质量好坏有关。

消除扫描照片网纹的办法有很多。目前市面上流行的扫描仪产品（只要是近几年出厂的）都具有硬件去除网纹功能，这是最方便的一种办法。开启扫描仪，"去除网纹"功能的选项一般集成在扫描仪附带的软件上（如Microtek的ScanWizzard及BenQ的MiraScan等），仔细找找都可发现"去除网纹"选项。使用时只需开启该项功能，扫描仪便会自动识别并处理印刷网纹问题，这样扫描出来的图像文件就不会出现明显的网纹现象了，但该功能开启以后扫描仪的工作速度会减慢不少。如果不是扫描这种报刊杂志印刷品，一般情况下还是不建议打开"去除网纹"功能。

使用的扫描仪没有去除网纹功能，则可尝试用其他办法。首先是放大缩小法，即如果扫描的图片分辨率预设为600dpi，则可考虑先用1200dpi模式进行扫描，扫出来以后再将图片缩小到600dpi左右的分辨率即可明显降低网纹的干扰。同时，适当地调整扫描图片的放置角度也可减轻网纹的干扰。其次就是使用Photoshop之类的图形软件进行后期处理。如处理一张带有网纹的照片，则可使用"杂色滤镜"选项中的"去噪点（Despeckle）"功能，这样也可有效降低网纹的干扰。同时，配合"模糊滤镜"选项中的"高斯模糊（Gaussian Blur）"功能也可明显地消除网纹的干扰。

湖南　苏旅

机关龙神50点
幻影踏弩100点
幻影巨雷120点
机关穷奇100点
四首木甲100点
墨衡150点

**问：** 我在游戏中碰到了帮齐姜找失散小狗的任务，攻略中好像没有提到，能说明一下吗？

**答：** 帮助齐姜找回失散的小狗（共5只），就在部落里，很容易找。破除井陉和飞狐陉法术后回到北狄部落，再次找到齐姜可触发独目鬼偷狗事件，打败它后得到建木千结叶两份。

**问：** 请教一下，游戏中取得车芸最强武器"无上"需要哪5件兵器？

**答：** 水云——一开始的缺省配备；流紫——令狐国武防店；异金——北狄部落武防商人；青凌——进霍山后天书升级可造；千靛——进雍城后天书升级可造。

**问：** 在昆仑界冬之岛三圣兽单挑顺序是什么？打时有什么注意事项？

**答：** 先说一下，冬之岛三圣兽是白猿，白虎和白熊。

第1场嬴诗对白熊，白熊只会物理攻击，打起来很简单。

第2场桓远之对白虎，这个就比较辛苦，对方雷系法术攻击力高，要注意多补血，只能用法术与它耗。

第3场车芸对白猿，白猿物理攻击和法术攻击都不强，基本上用云狐的攻击技术打几下就差不多了，没打完的可用鼠槌狠敲。

**手机"TOPTEN"投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表。**



自从装了宽带，下载成了我平时上网的主要内容，而资源的寻找主要是通过BT。但我一直不明其原理，就是图它快。当我拿到04期大软看到封面有关于BT下载的文章时，迫不及待的站在大街上看了起来。我认为文章对于BT的叙述很全面，大到原理，小到常见问题；而且语言很平实，让我这外行看得也并不困难。看后，我脑中的很多疑问迎刃而解，真有种拨云见日的感觉。但文章对于很多人关心的BT下载对硬盘的损害与解决问题的篇幅并不很多，我认为这也算是美中不足吧。我喜欢BT的那句名言：人人为我，我为人人。我觉得这句话不但适合网络，还适合于生活中，适合于大软与我们这些忠实的读者之间。

**■快评手 许楠**

**请你快评：针对06期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。**

### 2003年19～24期我最喜欢的文章各期投票总结

| 期 | 文章名称 | 作者 | 得票 |
|---|---|---|---|
| 19期 | 挣扎（二） | Mr.B | 217票 |
| | 八问《仙剑奇侠传三》 | 本刊游戏评论组 | 199票 |
| | 谁来续写龙的传说？——周年回首看龙芯 | 发条龙猫 | 189票 |
| 20期 | 挣扎（三） | Mr.B | 169票 |
| | 决战奥体之巅——2003年WCG中国区总决赛现场纪实报道 | 冰河，Littlewing，Sir William | 156票 |
| | 64位"阿斯龙"的怒吼——Athlon 64 FX系统评测报告 | 魔之左手 | 135票 |
| 21期 | 挣扎（四） | Mr.B | 271票 |
| | "游戏之心改变世界"——东京电玩展2003 | 鸭嘴兽 | 233票 |
| | 十年梦幻十年情 仙踪依旧情难续 | 柳萦 | 173票 |
| 22期 | Beyond The Game超越游戏——World Cyber Games 2003世界总决赛直击 | Littlewing | 178票 |
| | 过去 现在 未来——微软操作系统年鉴 | GZ | 171票 |
| | 挣扎（完结篇） | Mr.B | 156票 |
| 23期 | 手把手教你装"双通道DDR+800MHz P4电脑" | 李璨 | 190票 |
| | 关于一个NPC的正常死亡报告 | 赵勖予 | 158票 |
| | 就这样让他倒下——兽人真正的英雄屠杀策略 | zG.v TugouEr | 118票 |
| 24期 | 击风辨向——眺望中国IT业的2004 | 冰河，司马平安，发条龙猫 | 171票 |
| | 2003年度电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼 | 司马平安 | 154票 |
| | 记一场特别的教学赛 | Sir William，400 | 131票 |

### 2003年19～24期我最喜欢的栏目各期投票总结

| 19期 | | 20期 | | 21期 | | 22期 | | 23期 | | 24期 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 |
| 游戏剧场 | 407 | 游戏剧场 | 377 | 游戏剧场 | 566 | 攻城略地 | 442 | 攻城略地 | 575 | 实用软件 | 345 |
| 实用软件 | 375 | 实用软件 | 367 | 攻城略地 | 549 | 游戏剧场 | 431 | 游戏剧场 | 485 | 攻城略地 | 319 |
| 攻城略地 | 374 | 攻城略地 | 364 | 前线地带 | 511 | 实用软件 | 389 | TOP TEN | 473 | 硬件评析 | 311 |
| 应用心得 | 338 | 网络时代 | 313 | 实用软件 | 497 | 在线争锋 | 341 | 在线争锋 | 438 | 应用心得 | 281 |
| TOP TEN | 330 | 应用心得 | 312 | TOP TEN | 473 | 应用心得 | 323 | 有字天书 | 433 | 前线地带 | 276 |
| 在线争锋 | 329 | 硬件评析 | 293 | 在线争锋 | 454 | 前线地带 | 300 | 硬件评析 | 403 | 在线争锋 | 267 |
| 硬件评析 | 327 | TOP TEN | 289 | 应用心得 | 438 | 硬件评析 | 291 | 前线地带 | 388 | 新品初评 | 260 |
| 问题交流 | 308 | 问题交流 | 284 | 硬件评析 | 404 | TOP TEN | 282 | 应用心得 | 379 | 游戏剧场 | 236 |
| 新品初评 | 299 | 新品初评 | 280 | 问题交流 | 353 | 新品初评 | 279 | 新品初评 | 375 | TOP TEN | 235 |
| 专栏评述 | 297 | 前线地带 | 273 | 专题企划 | 328 | 专题企划 | 269 | 实用软件 | 368 | 网络时代 | 219 |
| 前线地带 | 288 | 有字天书 | 259 | 有字天书 | 326 | 问题交流 | 241 | 问题交流 | 353 | 新闻速递 | 215 |
| 锋利的盾 | 286 | 在线争锋 | 232 | 新品初评 | 316 | 有字天书 | 229 | 网络时代 | 350 | 专题企划 | 197 |
| 有字天书 | 264 | 龙门茶社 | 228 | 网络时代 | 312 | 网络时代 | 228 | 锋利的盾 | 320 | 锋利的盾 | 193 |
| 专题企划 | 239 | 锋利的盾 | 226 | 游园惊梦 | 298 | 读编往来 | 222 | 读编往来 | 307 | 问题交流 | 191 |
| 网络时代 | 237 | 新闻速递 | 222 | 新闻速递 | 288 | 新闻速递 | 217 | 新闻速递 | 277 | 有字天书 | 185 |
| 游园惊梦 | 222 | 专题企划 | 213 | 锋利的盾 | 287 | 专栏评述 | 210 | 专栏评述 | 257 | 读编往来 | 181 |
| 新闻速递 | 218 | 专栏评述 | 208 | 读编往来 | 274 | 锋利的盾 | 206 | 游园惊梦 | 250 | 龙门茶社 | 179 |
| 读编往来 | 204 | 读编往来 | 205 | 专栏评述 | 218 | 龙门茶社 | 179 | 专题企划 | 246 | 专栏评述 | 166 |
| 晶合通讯 | 182 | 晶合通讯 | 141 | 晶合通讯 | 153 | 晶合通讯 | 146 | 晶合通讯 | 180 | 晶合通讯 | 139 |

## 再回首

2003年19～24期评刊总结

**林晓：**回首间，2004年早已进入了繁花似锦的春天。堆在案头的去年杂志，书脊上那欲张还闭的眼睛拼接完整，意味着任何的成功与遗憾都已经凝固成为不可更改的历史。再回首，有的激情时刻再也不能感动，有的重大事件其实是虚张声势，有的剑拔弩张早已化恩仇为玉帛。时间如水，稀释了一切，留下的只是淡淡一缕说不清道不明的味道，还堪回忆。

# “硬件评析”栏目征稿启事

**你对下列选题感兴趣吗？**

1.技术前瞻。敏锐把握硬件技术潮流和热点，用深入浅出的方式，对相关技术背景、产品特点和市场前景进行分析和阐述，其核心内容和方向是：“新概念、新技术、新产品能给市场和用户带来什么？”篇幅：1500～6000字。

2.结合技术与产品的深度市场分析。针对某一方面的产品动态和市场趋势进行剖析，帮助读者透过纷繁芜杂、更替频繁的产品线看清形势，避免被厂商的不当宣传误导。篇幅：1500～4500字。

3.DIY经验谈。配件选购（比如看编号买CPU）、硬件优化技巧、热门硬件改造、新版测试软件分析与应用等，并结合应用讲解技术背景。篇幅：1500～4500字。

4.产品综述与选购指导。这类文章不是简单的产品罗列和泛泛而谈，需要针对热门、主流的硬件，详细分析各类产品的技术特点/优劣、市场状况/前景，有较好的全局观和实用性。篇幅：3000～9000字。

请用电子邮件方式投稿。建议用纯文本格式，邮件正文简要说明稿件内容，图片和文章分开，打成压缩包放在附件中；文中注明图片位置，并给相应图片编上号。

如果你有合适的选题想投给我们，动笔之前最好先发个提纲过来（特别是较长的稿件），这样有助于提高投稿成功率（成功之后稿酬厚厚呦）。硬件栏目的投稿信箱为：darwin@popsoft.com.cn，欢迎广大新老作者们投稿。

## 评刊幸运读者
（2003年19～24期）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 杨建伟 | 张小丽 | 王嘉斌 | 周　鹏 |
| 刘　强 | 潘钊鸿 | 王　臣 | 许　健 |
| 陈城宾 | 迟永乐 | 洪敦锐 | 袁友锋 |
| 禹　鸣 | 许海东 | 吴昊霖 | 吴　琼 |
| 陶映旭 | 刘　域 | 蒋　宴 | 李炬珂 |
| 马钰麒 | 王宇启 | 郑　阳 | 张　宋 |
| 林　炜 | 焦　超 | 李　斌 | 李治潮 |
| 翟少磊 | 张　鹏 | 陈燕云 | 林　松 |
| 玉　晋 | 岳　洋 | 李守恒 | 于　滨 |
| 李　璐 | 段永超 | 徐　鹏 | 高　深 |
| 秦进峰 | 付吉胜 | 石　磊 | 陈传深 |
| 赵晓琳 | 申　炜 | 孟　志 | 曾　龙 |
| 胡闰南 | 管　华 | 吴　锐 | 陈力钶 |
| 罗胜克 | 杨　震 | 姚春媛 | 徐冠群 |
| 赵　宇 | 杨晓宇 | 宋高磊 | 李炳翰 |
| 万　亮 | 孙　昂 | 康志博 | 程　鹏 |

奖品为云网的虚拟货币卡拉卡30元。

# 2003年19～24期精彩文章回顾

### 游戏小说

**挣扎**（19～22期连载）

热门的CS游戏，精心构造的悬念，面面俱到的细节以及娴熟的文笔，注定了这篇小说的关注率。至今仍有读者寻找这篇文章的完全版。

### 软硬兼施

**64位“阿斯龙”的怒吼——Athlon 64 FX系统评测报告**（20期）

**过去 现在 未来——微软操作系统年鉴**（22期）

大软的特色，就是高度的综合性；事关IT，都是报道的内容。但很遗憾，现在还有一些读者不予认同，虽然我们的软件和硬件编辑与游戏编辑一样出色。

### 年度总结

**击风辨向——眺望中国IT业的2004**（24期）

**2003年度电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼**（24期）

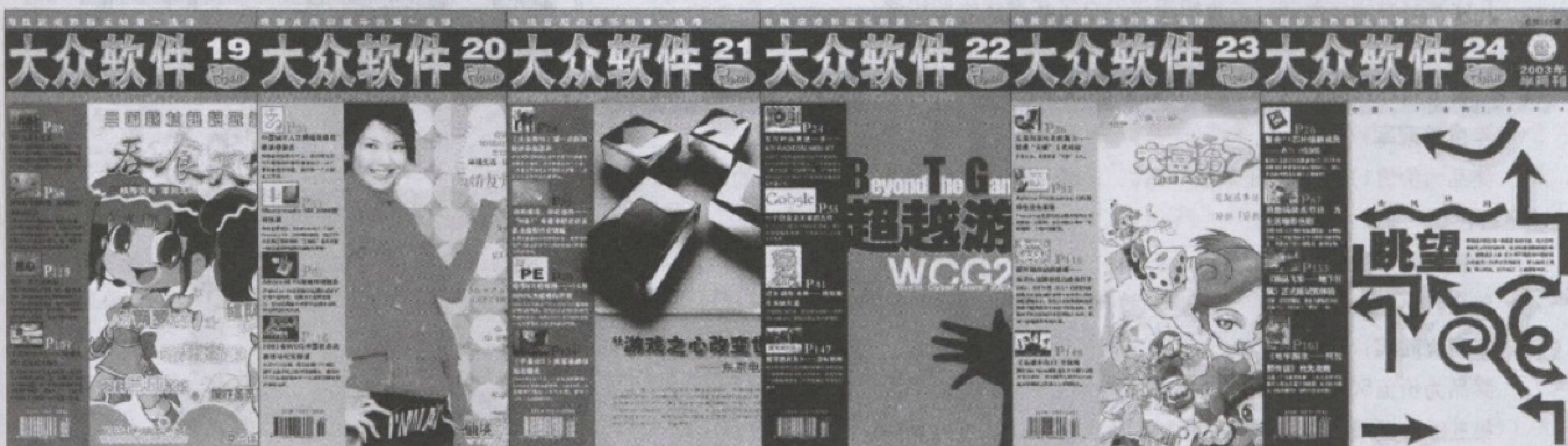
严肃的行业前景瞻望，俏皮的娱乐产品评说。年度总结每一本杂志都会做，但大软的总结——总能出乎你的意料。

### 电子竞技

**决战奥体之巅——2003年WCG中国区总决赛现场纪实报道**（20期）

**Beyond The Game超越游戏——World Cyber Games 2003世界总决赛直击**（22期）

游戏职业化将给那些迷恋游戏的孩子们一个生存的借口，尽管这种生存与其它任何一种生存方式充满完全相同的艰辛，但喜欢游戏的孩子们不在乎，他们只要选择与坚持自己的人生道路。



# 年度创作大赛第三季赛事

## 金山图文符号库使用技巧比赛

**比赛项目：**图文符号库的使用及排版技巧，具体内容自拟

**主办单位：**金山软件股份有限公司，大众软件杂志社

**第三季比赛时间：**2004年3月15日～2004年6月15日（以截稿时间为准）

本次活动以WPS Office 2003版为标准版，欢迎大家积极下载试用。本期活动主要是希望发挥大家对图文符号库的使用及排版效果这两个基本技能。WPS的图文符号库收集了文字、数学、化学等常用符号，您还可以根据自身需求来定义新图文符号。WPS Office 2003的排版也有自身的特色，在文档中可以插入的内容分为两类：一类是文字，另一类是对象。其中对象包括表格、文本框、图形框、图片、几何图形、公式、图文符号、条形码、表单控件、各种OLE对象等。对对象的插入进行排版可以美观版面，如对象的对齐、排列、拼接、叠放等等。活动的主题只是指出一个方向，最主要的还是想发挥大家的聪明才智；也希望多听到大家对WPS的意见和建议，希望得到大家的支持。

### 参赛方式：

围绕自己拟定的主题，充分利用图文符号库的使用及排版技巧，创作出您的佳作。然后将制作好的成品，用电子邮件（或软盘）方式发（寄）到指定网（地）址就可以了。

### 参赛规则：

1.参赛作品必须采用WPS Office 2003版制作，页面为A4大小，建议表现的页数不要超过2页。请在作品中注明创作者的真实姓名、通信地址、邮编与制作时间。

WPS Office 2003的体验版网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?styleid=10&id=84。

2.参赛作品可E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明"WPS年度创作大赛三季作品"；或者将参赛作品的软盘邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"WPS年度创作大赛活动组"收，邮编100036。

3.大赛组委会将从参赛作品所使用的图文符号技巧以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

4.每一季赛事参赛作品满分为100分。作品得分最高的为本季冠军，得分2、3、4名的作品为本季优胜作品。所有作品得分将累计进入下一季赛事。在4个赛季中，总积分超过240的将获年度优胜奖，总积分最高的将获年度冠军称号以及年度大奖。

5.比赛鼓励团体参加，并为组织者设立了年度优秀组织奖。

### 奖项与奖品设置：

**年度总冠军：1名**

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，以及求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office珍藏衬衫。

**年度优秀组织奖：5名**

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

**年度优胜奖：若干名**

奖品为价值500元的精美礼物。

第三季度奖项、奖品与第二季相同。

## 第二季赛事金山演示比赛结果发布

这次的作品中，参赛者充分发挥自己的个人想像力和设计能力，制作出了图片精美、内容丰富的作品；同时也运用到了演示模块的播放演示等多个功能特点。每个作品的水平都已达到专业水准。

### 获奖者

**冠军**

李磊　　作品名称：成长烦恼

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。




**优胜奖**

赵亮　　作品名称：大逃杀

宋琨　　作品名称：诗粹

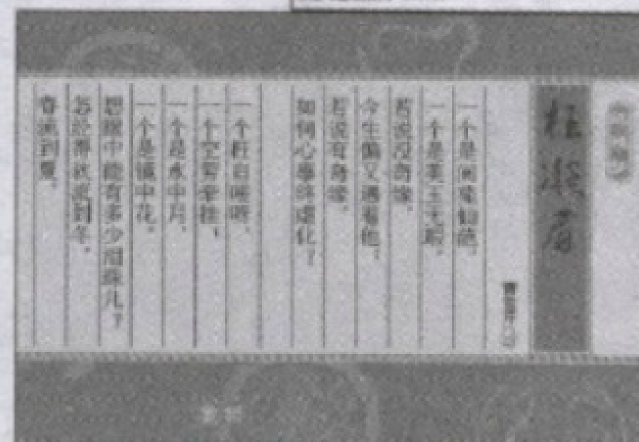
刘志军　　作品名称：成长烦恼

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2003专业版、金山词霸2003、《新剑侠情缘》。









林晓：那一天清晨我睁开眼睛，就听到灾难与死亡的消息。我看见爆炸烟花样空中绽放，大火熊熊燃烧，悲怆的眼睛流干了泪。无所不在的摄影镜头，使我同时同步感受，感受却无能为力。我只有在这个栏目里，挑选一篇关于二战的游戏小说，呼唤和平，呼唤幸福不是期待，呼唤在我们每个人内心深处埋藏的良知。本文是在游戏的基础上虚构，与史实有所出入，请读者理解。

# 风中的呼唤

## （一）

■射雕工作室 金亮 肖稚女

### 序

“总统先生，我们刚刚截获了日德通信，尽管德国并不认为日本会进攻我们，但是来自英国一号间谍组‘黄金灵魂’的分析，德国会在日本发动进攻后支持日本。”

**1941年12月7日，夏威夷，珍珠港**

“零”式战斗机像白色的死神一样呼啸着翻滚过天空，赤红而密集的弹道裹挟着骇人的嘶叫，疯狂地席卷地面上任何活动的目标；远处的海港上空浓烟滚滚，恐怖的红色火焰将海水映成地狱沸锅般的景象，快速穿过这一幕的白色身影，是“九九”式俯冲轰炸机和“九七”鱼雷攻击机。在它们身后，无数的炸弹和鱼雷像死神的巨镰一样，划出一条条巨大的弧线直扑目标。沼泽一般的油污漂满了港湾，炽热的高温顷刻间淹没了哀号于油沼上的水兵。数不清的水兵奄奄一息地被送到医院，喷出来的鲜血在空气中形成呛人的雾气。

“医生！我要医生！”一个军官抹着脸上的油污一路奔来，“我的人……”

他的话还没有说完，惊天动地的巨响从港湾突然爆起，一朵巨大的蘑菇状烟云腾空而上。浓烟中，一个熟悉的舰影隐隐现出，3只巨大的螺旋桨像3支利剑一样直刺天穹，接着悲壮地没入了波涛之中。

“天哪……是‘亚利桑那’号！”粘满了血污和油污的水兵们突然泪流满面，一个士兵狂暴地推开护士吼道：“滚开！日本猪，别碰我！”

华盛顿，参谋长联席作战会议

“我们看见了他的手，抓住了他的手，但是我们失败了……”

“我们没能救出他们，他们被关在船舱里，就差那么一点。”

“行了，先生们！”总统把筋疲力尽的目光从窗外收回来，然后摆摆手，“我们已经悲痛过了，现在呢？你们的计划呢？进攻计划。”

这时一个将军挺起胸膛，胸前的勋勋表闪闪发光。他递上一份文件，封口上贴着标有“绝密”字样的封条。

**1942年5月，华盛顿**

“进攻计划已经确定，密码已经修改，全部密码由太平洋舰队司令切斯特·尼米兹海军上将监制。一级战备命令被下达给战地指挥官，预备役动员完毕，不分种族、信仰、肤色，他们将为美国而战！”

总统从眼镜上面望过去，脸上带着和蔼的微笑道：“不分种族、信仰、肤色，他们将为世界而战！”

### 1

北卡罗纳州在海军特种1营集训地家属区，一盏台灯从

窗帘后透出昏暗的微光。杰克·巴林格尔上校还没有睡觉，他在为一周后的任务做最后的准备。训练都已经结束，他唯一要做的也许就是把海涛般汹涌起伏的心绪抚平。但是这似乎困难了点，他又一次翻开了铺在面前的资料。那是海军部下发的文件，目的是为了让士兵们对战争有充分的心理准备。在黑色的封面上只有一行字——从南京到巴丹。

“亲爱的，你还没睡吗？”睡袍和地面摩擦的声音来到上校的身后，打断了他的思路。

“啊，不，亲爱的，我这就睡。”上校立刻合上那夹满了图片的资料本。他转过身去热切地拥抱自己的妻子，“我只是有点兴奋。”

在他身后的桌子上，一张图片露出了血腥的战场原色。

第二天，在团部作战处办公室里，那张血腥的照片被夹进档案中，沉甸甸地放在上校腿上。

“你感觉怎么样？”准将倒了一杯咖啡递给上校，“对日本人是不是有点毛骨悚然？之前你对他们是什么看法？”

“我更多的是在技术兵器较量上和他们打交道，比如空战。”上校接过咖啡坐到沙发里，“日本飞行员都是一流的战士，我们过去不是他们的对手。比如，你听说过西泽广义吗？”

“那个拥有魔鬼飞行技巧的日本王牌？当然听说过。”准将绕到办公桌后面，坐到桌子上回答，“我认为他的确是你所说的那种尽全力点亮生命的人，但是并非所有的日本人都是这样的。”

“你是说犯下这种暴行的人也是日本人？上帝，他们看起来总是那么彬彬有礼……”上校从公文包里拿出昨晚看的那份资料，抽出一张南京的图片放在桌上。

准将打开电风扇，松开自己的领口，让潮热的汗水蒸发出来。他拿起一瓶可乐大口地喝下去，然后让二氧化碳带出自己一腔沉重的叹息：“这是真实的。”他看了上校一会儿又说道：“你和日本人的地面交手一般不超过‘战斗’的范畴，是吗？上校，你在我的手下曾经执行过11次任务，都属于那种特种作战，接触后脱离的战斗，对吗？即使你曾经带领弟兄们刺杀战犯大可管原，你也仅仅是知道他犯有‘反人类’罪，对吧？”

“是的。”上校拘谨地回答道。

“那么你将知道什么叫做反人类了……”准将站起身子，坐到上校身边。他的口气适中，保持着一种历史博物馆解说员的姿态。“在干净的指挥室、狭小的驾驶舱或是秩序稳定的占领区中，也许日本人会是彬彬有礼的。但是，一旦身处进攻的最前沿，前线部队的疯狂不是一般人能想象的。这说来话长，有人说这是武士道精神，有人说是狭窄国土造成的人格扭曲。但这对我们来说都不重要，重要的是我们这回将亲身在他们的世界中体会这种滋味了。为了应付不测，我准备为你派遣一位日裔助手。但是在目的达成之前，除极少数人外，包括你的日裔助手都不知道任务的真正目的。在任务完成后，使用特殊密码与我们联系，必要的时候可以请求海军掩护。除此之外，你们没有支援，也没有人会知道你们的存在。”他抬起头，望着墙上的目标地图。在地图的上方，一个巨大的炮台上写着它的所在地——冲绳。

“你们的真正目的是……”

## 2

“炽天使”号运输机沉闷的引擎噪声开始变得震耳欲聋，一股强烈的气流迎面扑进机舱。冲绳岛的目标就在飞机下面——巨大的对海炮台发出山呼海啸般的怒吼，无数耀眼的火光猛然从丛林中爆起，仿佛巨人在瞬间点亮了生日蜡烛。在远处的海面上，50英尺高的水柱像出水的白龙冲天而起；在那迷茫的夜色中，只有雷达才能发现的盟军军舰像巨鳄一般觊觎着目标。

就在6个小时后，美国海军陆战队将奋不顾身地冲上海滩，彻底敲响日本帝国的丧钟。这里是冲绳，日本帝国最后一道海上防线。然而就在冲锋打响前，3支特种兵小队将空降在岛上。一组威力巨大的岸炮隐藏在首里城中。始建于15世纪西班牙殖民统治时期的城堡，在盟军的炮火下几乎成为一片废墟，但是它坚固的地下花岗岩炮台仍然是日军环行防御的核心。450mm重炮对登陆艇构成了巨大威胁，空降特种部队必须炸毁它们并切断地面指挥部同前线日军的联系。

在月光下，一望无际的海洋看上去就像一块巨大碧绿的翡翠，看起来和家乡门前的草地一样可爱诱人。就在一周前，在那片可爱的草地上，上校不同寻常地检阅了自己手下的士兵们。他从不这样做，他总是相信自己的士兵们能自己克服心头的恐惧，紧密地团结在一起。他曾经尽量避免去看孩子们的脸，因为有时哪怕是短暂的接触，也会在军人们中间树起亲密的情感。军人的感情往往是最真挚的，它会影响自己的指挥，他以前吃过这样的亏。但是这一回他决定看一看孩子们的脸，知道他们长的是什么样子。

一片白色的军帽在阳光下晃着他的眼睛，他低下头，等待着配有金色流苏的军号将他引出沉默。当悠扬的军乐响起时，他微抿双唇，犹豫了一下，最终说道：“孩子们，你们是勇敢的一群人，你们曾经经历过一场漫长而艰苦卓绝的战争。你们在这场战争中曾经无私并且骄傲地为几千公里外那些素不相识的人们而战；你们是不平凡的一群人，彼此紧密相连，在最困难的时候共同使用一个散兵坑，相互扶持，这种感情只有手足和亲人之间才会拥有。你们跨过死亡，经历磨难，我很骄傲能和你们一起服役并继续战斗下去。然而，前面的道路仍旧漫长。我们还远看不到黎明的到来，但我会和你们一起拿起枪，共同肩负起这黎明到来之前的战斗任务。我不能在这场最艰苦的战斗打响前向你们保证些什么，我甚至不能保证把你们每个人都活着带回来。但是我可以发誓，我将第一个踏上战场，也将最后一个离开！只要你们还有一个人留在那里——不管是否还活着，不管他的种族、信仰、肤色是什么——我都决不离开！我们一定会胜利的，因为上帝与我们同在！”

“神啊，保佑我们吧。”巴林格尔心中祈祷着来到打开的舱门前。就在这时，两架幽灵一般的飞机突然出现在运输机的右舷。它们一偏机翼，在夜色下露出翼梢上醒目的“旭日”标志。

“是月光！”

上校的话音未落，“月光”式战斗机的航炮就喷出了一束凶猛的火舌，肆无忌惮地打进运输机的机身。机舱内瞬间变成了屠场，拳头大小的光球猛地冲进蒙皮，在机舱框架上爆成致命的弹片，二等兵比尔的头部当场爆成一个火球。碎裂的金属如雨一般杀伤着乘员，鲜血在机舱里像高压水龙一样喷射到顶棚上。

“快——跳！”上校身先士卒，立刻跳出了机舱。在黑色的伞衣下，他看到盟军负责掩护的P-38夜间战斗机在运输机的上空俯冲直下，“月光”则掉转机头迎面攻击。地面上猛烈的防空炮火和探照灯，此时也交织出一幅怪诞画面，犹如一张巨网笼上伞兵们的心头。

飞机带着燃烧的引擎冲向地面，铝皮在高温下龟裂成碎块后大片剥落；后半部金属机体结构处于炽热的火焰中，整个飞机好像一个烧红的狰狞铁笼，在炮火的冲击下摇摇欲碎。

“我们失控了！垂直安定面完全损毁，液压控制系统失灵！立刻排放发动机燃油！乘员快跳伞！”飞行员们绝望地进行着最后的努力，但是他们此时的心情已完全处于等待坠毁的恶况中。有几朵伞花再次在夜空中绽开，但是当列兵高桥冲到机舱口时，舱门却在气流的冲击下猛地合上了。他用沉重的伞兵靴狠狠地踹了几脚，但是变形的舱门却像长在上面一样纹丝不动。在那一刻，高桥不记得还有什么东西没有被他咒骂过了。他听见驾驶员声嘶力竭地问道：“还有11个人没跳出去！坐稳，我们要迫降了！”

飞机的高度以惊人的速度下降，它擦过一片雨林的顶端，顿时失去了脆弱的平衡。右机翼在剧烈地剐蹭下像木板一样折断，未排尽的燃油撕扯出一条粘毯般的油路。丛林中出现了一片小小的空地，紧贴密林滑行的飞机，在树梢的边缘像醉汉一样猛地失去了重心朝空地栽去。它的垂尾终于经受不了重荷，从燃烧处断裂开来，在树梢上打了一个古怪的旋转，重重地倒扣在沼泽中；它的头部则一头扎进空地的沙土中，像头野牛把地表撮起一层。飞机在巨大的惯性作用下继续向前滑冲，机身暴躁地扭动同时在沙地上翻滚。此时它的机头发生断裂，剩下的一个机翼发生了形变，进而迅速拱起断裂。木屑、玻璃和金属碎片像狂乱的马蜂群一样在空中飞舞，被激起的沙土更是像海啸时的浪墙一样，劈头盖脑向前恐怖地推移。在碰撞、嘶叫、破碎的考验之后，飞机终于前后一个大旋转，机尾冲上空地的尽头，在粗壮的树根下经受了最后一次撞击——停下了。留下的只有尘埃落地时的微响和驾驶舱中沾满鲜血的电台的杂音。在无线电的另一端，报务员拿着话筒沉重地回过头来，说道：“长官，我们和‘炽天使’失去联系了。”

“我知道。”准将靠在墙角，在阴影中点燃一支烟，低下头摇了摇。

### 3

一望无际的棉田中星星点点地分布着几座农庄。硕大的棉桃象征着今年的好收成。战争面临胜利，农场的孩子们不再担心看起来近在咫尺的战争会烧到自己头上了，只有隔几天来一趟的军队专用邮车，送来军队的消息。一辆“别克”轿车行驶在蜿蜒的乡间小路上，上下颠簸着，时不时发出几声不情愿的哼叫。终于在把那一片碧绿的棉田甩在身后时，它停了下来。一个身穿海军制服的少校和一个牧师走下来。他们拘谨地在一栋房子前站好，面对迎接出来的女主人。少校从帽檐下偷偷地看了一下夫人，酝酿已久的话语似乎凝固在了唇边。女主人的脸庞娇小而圆润，但是岁月的痕迹已经悄悄爬上了她的眼角。然而她的眼睛中有一种自尊和骄傲，正是这种神情让少校欲言又止。

牧师看了看周围聚集上来的邻居，扯了扯少校的衣服，催促他不要陷入复杂的心理旋涡中。于是少校立正，敬了一个标准的军礼，然后慢慢地摘下军帽，说道：“您是高桥圣子女士？”

“是的，是我。”夫人说话时非常镇定，但是她的身体靠在门边，不停地颤抖。少许，才继续说道：“告诉我这是真的吗？”“我很遗憾……”少校再次低下头，试图回避他每一次都不愿意见到的那种目光，“但我不得不通知您，您的儿子，列兵高桥三郎，在进攻冲绳的战斗中与总部失去了联系。鉴于他生还的机会极为渺茫，海军部宣布他已阵亡。这是他的阵亡通知书。”

圣子女士身体不停地颤抖着，但是她没有倒下。她用那种亚洲人惯有的客套微笑，向两位客人做了屋里请的手势，但是就在她转身的时候，她感到一阵晕眩。牧师走上去，拥抱住她，安慰这个可怜的女人说道：“夫人，我们感到非常遗憾。尤其是您的儿子，我们为他追求民主自由的立场和勇气感到骄傲。您的儿子在战斗中不屈不挠，坚守岗位，是美国军人和自由民众的楷模。我知道，承受了这么巨大的伤害，无论是什么样的安慰对您都是无济于事的。但是，我仍请您允许我代表圣父为您和您的孩子祈祷，他会在天国保佑我们的……”

“他是怎么死的？”

“他所乘坐的运输机遭到拦截，飞机坠入丛林。经过海军战斗机确认，已经爆炸，现场没有看到跳伞的迹象。”少校就像一个犯了错的孩子，声音微弱，仿佛是在给自己解释。

“你们没有搜索幸存者吗？”

“这……恐怕非常困难。他在一个小岛上失踪。”

“那么瑞恩一家的小儿子为什么能从法国被救回来呢？为什么瑞恩家三儿子的遗体，可以从新几内亚的丛林中被送回家呢？难道就因为我的孩子流着日本人的血吗？”圣子女士突然挣脱了出来，大声地问道。在她的眼中转动着一圈晶莹的泪花。

“不是这样的……”少校不安地走上前去。但是他在人群中听到了几声极不和谐的讥讽：“是啊，那家伙活该烂在丛林里。”“谁让他是日本人呢……”“日本人都该死。”

少校猛地转回头去，走下台阶，来到人群中。他刚才还是一双孩童般的目光突然变得鹰一般攫人。他看着一个年轻人问道：“你今年多大？”

**（未完待续）**

# 全键盘输入的魅力 NOKIA 6820

NOKIA 6820融合全键盘输入、信息管理、即时娱乐、商务软件等时尚元素于一身，展现个性化商务手机的风采。

与诺基亚同期推出的2、3系列手机不同，NOKIA 6820没有悦目的Express-on彩壳和古灵精怪的造型，而是通过蓝色和灰色的巧妙搭配，向我们展现了另一种成熟的内敛的时尚。

## 全键盘的优势

NOKIA 6820采用折叠式双键盘设计，做工精细，操作舒适。配合增强的汉字输入法和完善的记忆功能，令汉字输入效率倍增。

打开折叠键盘，就是所谓的QWERTY键盘，它和我们通常使用的PC标准键盘一样，因其左上角的字母排列顺序为"QWERTY"，故而得名。使用QWERTY键盘打字，可以避免小键盘一键多字母的干扰，直接打出想要的拼音组合。此外，因为是全字母键盘，在输入英文、数字、符号及大小写转换时，也不用像使用普通手机键盘那样一一切换。

## 信息功能更加完善

除了加入QWERTY键盘，NOKIA 6820还支持开放移动联盟（OMA）关于多媒体信息（MMS）、即时信息、状态信息（IMPS）和用户协议的规范，拥有包括收发E-MAIL在内的完善的信息应用和管理功能。摄像头和录音机的加入为彩信服务（MMS）提供了更为丰富的素材来源。

## 精巧的商务手机

NOKIA 6820具有很多商务手机的特点。QWERTY键盘既讨短信一族的欢心，又对商务用户的胃口；功能强大的动态通讯录，可以在文字备注栏输入地址等文字信息；内置第三方ELONG酒店查询预订软件，提供最佳商务便利；独有"商旅随身译"系统，包含1000个常用词汇的3种语言的表达方式（还可以到诺基亚免费下载最新的包含1500词的版本），精巧实用。

## 总结

虽然4096色屏幕、16和弦铃声和10万像素摄像头，在今天看来算不上太高的配置，但是从实际使用的效果看，NOKIA6820的屏幕色彩比较柔和，亮度尚可；铃声方面，除了日前推出的几款高端手机外，一直就不是诺基亚的强项；至于内置的摄像头，功能一般且有限，更像是一个提供给上班族的玩乐工具。不过，有时尚又实用的QWERTY全键盘、完善的商务软件支持和精巧的功能设置，NOKIA 6820仍然称得上是一款娱乐性十足的个人商务手机。




*手机颜色请以实物为准。*

# 雷霆战队 Karma Online

## 三大纪律，八项注意

雷霆这个游戏有三大纪律、八项注意：





**三大纪律**

1.记得喝血：有很多同志不知道为什么就是不愿意把补血的喝掉，要知道身体是革命的本钱啊；

2.步枪无敌：在40码到1000码这个范围内，真正厉害到让敌人连喝血的机会都没有的还是步枪。虽然步枪杀伤力看起来不是很OK，但是有一点，它无视防御！现在不穿防御的应该没有了吧，所以记得带只步枪；

3.关于AWP：这里面的狙击千万不要按CS里的打法，要注意计算提前量、移动和不使用狙击镜这几个问题。

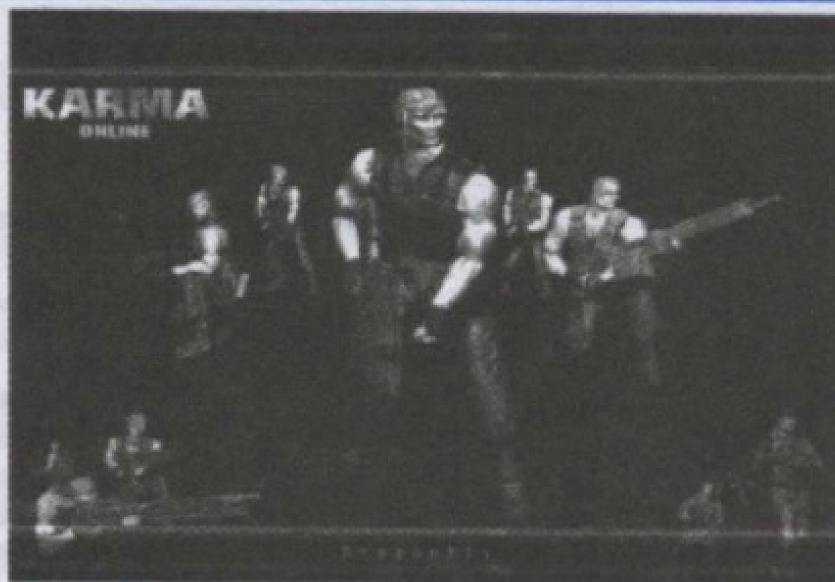
打移动的敌人，要注意该死的提前量，就是往敌人移动方向前面打一点，这个和CS是非常不同的。移动，大家都知道CS里开枪不能动，这个游戏不一样，移动的狙击和定点狙击准确率一样，要是敌人发现你了，别站着不动，还有没时间开镜就别开，打就是了。

**八项注意**

1.火箭筒：现在都喜欢这个东东了吧，火力压制和近距离缠斗，高手更拿它当精确制导武器来用。

对于敌人的火力压制，应对方法是反压制与火力消耗。反压制就是敌人射火箭你也射，看谁倒霉(一般是窄小地形的一方吃亏)。火力消耗是指这个游戏的雷达，简称听声辨位夹苍蝇。开几枪，让敌人通过雷达看到枪声，引诱敌人的火力压制，消耗他们的火力；

对于近距离的，敌人想用火箭飞你，记住，不要后退，向前冲，不然吃亏的是你。高手应该怎么对付呢？玩心理战，什么是高手？就是峡谷那一关在自家基地里一步没动把敌人都砸死了，呵呵，恐怖啊，这个不是靠外挂，是自己开两个号，一炮一炮测试炮弹落点练出来的。我们BS这种人，因为太BT，去看看美国片子《我们曾是战士》你就明白了。




2.冲锋枪：注意一点，不要蹲打冲锋枪，冲锋枪爆头的确很强，但是有一点，不是AK那么爆的，几乎所有冲锋枪的准确率都不到70%，那怎么办？可参考CS里的B51打法，即：确定范围散弹爆头法。

3.隐蔽：就是躲在敌人视线死角寻机消灭敌人，其实雷霆里最好的地点就是草丛，牢记每个地图吧。

4.注意角色：不同的角色有不同属性，有的加速度，有的加防御，对速度快的，我们开枪时多考虑一点提前量。对防御强的，我们考虑是不是先进行火力压制，体会一下，做到"知己知彼，百战不殆"。

5.配合：现在采用的回合一般是4v4，如果没有狙击手，那么至少有一人带望远镜，为火箭搜寻目标，在第一时间给对方以火力压制，这对于取得战场主动至关重要。目前比较好的配合是狙击（步枪）+火箭。如果是一条没有其他岔道的路，建议采用A点望B点，B点望A点，C点望AB点，D点于死角望C点，这是CS常用的小战术，ABC三点形成火力包围圈。

6.跳：这个没什么好说的，一句话，会蹦的兔子比较难杀。

7.不要带刀：这个东西是垃圾，根本捅不死人。而且这个游戏的脚步声跟你踩玻璃一样，特脆，别以为你能瞒得了谁。

8.反对外挂：我就碰到过一个用外挂的，每次被我爆头后，马上复活杀了我（团体战中），当胜利两个字出现后，我们都不能动了，他还可以把人全杀了。更可气的是，他还说我枪枪爆头是用了外挂，气死了。我无语，退出了……。








# 韩服测试札记

继《龙族》之后，ESOFNET再度推出一款全新的网络游戏《科隆》（Corum）。这个最近在网上被大量玩家和业内人士追捧为"2004最具潜力"的游戏，在画风上采用了与《龙族》大不相同的3DQ版造型，且继承了《龙族》的很多优点，在某些方面可以说是一个《暗黑》和《地下城守护者》的结合体。





在进入这个世界之前，我被告知每一个这类游戏都有的那个背景——在长久的争战中，已经疲惫不堪的古代神们为了避免永远的毁灭而把各自的5个灵魂封印在宝石里，肉身成为5个大陆来拯救世界，玩家们需要去收集5个大陆中的5块水晶，努力维持Corum世界的和平。为了收集5块水晶，需要去占领地牢，而每个地牢都有很多魔物和支配地牢的守卫。只有打败那个强悍的守卫才能占领地牢，而要打败那个强悍的守卫，玩家们首先要成为守护骑士。多么老套的情节，我对此不屑一顾！

尽管如此，比起那些随便编个故事就当背景设定的游戏来，延承单机RPG《科隆战记3》的剧情和严谨庞大的世界观使Corum在这方面依然表现上乘。

在剑与魔法的二元论下，我选择了那个看上去嫩嫩的战士点击了Start。进入游戏之后，第一感觉——心在滴血，这就是被称为2004年最大黑马的游戏么，这就是那个在韩国把MU等一干游戏杀得丢盔弃甲的Corum么？灰秃秃荒无一物的大地图，除了一条横贯大陆的河流，再也找不到可以让我惊喜的地方。在上面乱跑一阵以后，我选择了一个像城市般的地方进入。

当一阵Loading之后，我就像一个在沙漠中航行的旅人突然发现了绿洲，我仿佛能清楚感觉到一缕缕明亮而温暖的阳光撒到我身上。城市中画面的纹理非常细腻精致，不论是街道上的石板还是路边的大树，或者是路灯、长椅，都给人厚重扎实的感觉。你就像是能够实实在在触摸到它们一样，那种感觉难以形容。

去网站上了解了《科隆》的一些操作方法后，我就充满信心地跑出城门去蹂躏怪物了。出了城门，又是刚开始的那个大地图，于是找了个最近的地牢钻进去。这里要说一下《科隆》独创的地牢系统，在《科隆》里，打怪练级都是在一个个地牢里，每个地牢有好几层，越往下怪物越强，最底层还有个Boss级的怪物。有些特殊的地牢玩家工会可以自己去占领，占领之后玩家可以自己经营（像不像地下城守护者……），玩家还可以去攻打别的玩家工会的地牢，然后据为己有。

下地牢后，还没缓过神来，一群仙人掌和蝎子就冲我杀过来！当我的血所剩无几时，我不顾一切冲出怪物的包围圈，往地牢的入口逃去。到地牢口之后这里有好多和我一样没血的玩家，我们一边等血一边聊天……，可惜我看不懂韩文。

血满之后我再次提剑跑入地牢。这次学乖了，遇到怪物多的时候就跑，遇到落单的仙人掌就打，大概5分钟偶就升级了，打开角色属性栏将得到的升级点数全加到力量上。前10级升级很简单，就在地牢1楼打仙人掌和蝎子，5级以后可以去打打粉红色的小狼，大概一小时左右，就可以升到10级啦。

欢天喜地跑回城后，把自己用不着的东东都卖给NPC，总算有点小钱啦，买了几件没有的装备，穿戴整齐之后，防御和攻击都提升了不少。高兴得不知天高地厚的我跑到地牢2楼开始拿僵尸试剑。5秒钟后，"啊！"的一声惨叫从音箱里传来……偶英勇就义了。

由于偶急迫地想穿上商人卖的那些看起来很Cool的装备，所以心一横，买了50瓶红水再次冲入地牢。经历了来回N次的磨难后，偶终于升到了20级，而且在地牢里还结识了一个韩国法师MM，我们组队打怪，简直是事半功倍，我血多顶住怪，MM的3发远程火球，一下子就解决战斗！尝到组队的甜头后，我和法师MM一直杀到地牢4层，直到她MP不足才回城补给，这一趟收获可不小，打到几件绿色的装备，当然，偶还是很厚道的，法师用的装备偶都送给MM啦。

到20级后，偶已从一个小毛头成长为威风凛凛的战士了，至此韩服《科隆》测试也告一段落，唯一的感觉就是……升级好快呀！

说起来，这是第一个让我觉得跑起来脚踏实地的游戏，是第一个打了一天让我不觉得手疼胳膊疼的游戏。游戏中强烈的感官刺激让回到现实的我一下子有些不适应，我想现在很难有一个游戏能这样吸引住我，让我沉迷于其中了。也许是因为流畅吧，整个过程中我没有感到丝毫艰涩，无论是物理上还是心理上的。值得一提的是，《科隆》对升级系统的拿捏恰到好处，既不会漫长得让人充满无力感，也不会快得没有成就感。

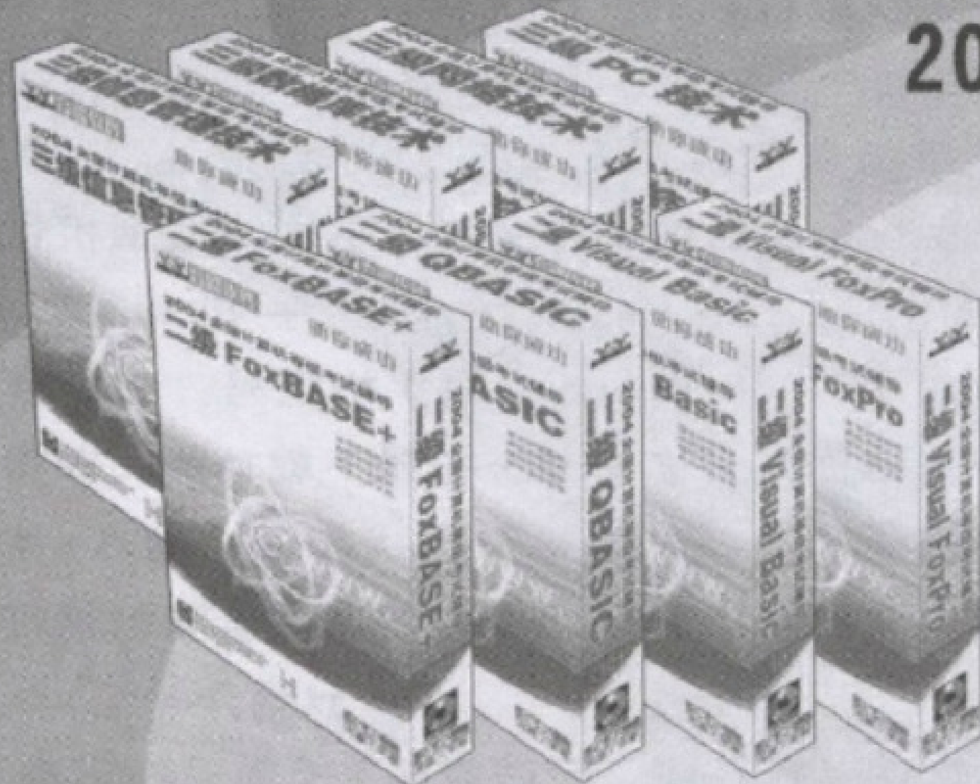







# 多媒体教学专家

更多信息详见 http: www.edusoft.com.cn

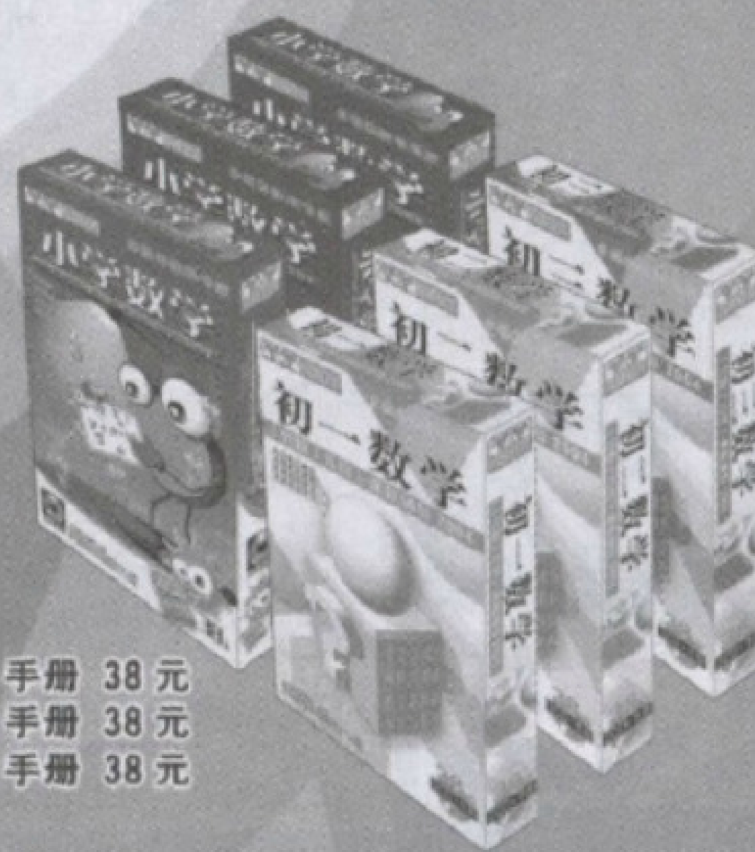



## 2004 全国计算机等级考试辅导系列

本系列光盘包括“课程学习”和“模拟考试”二大部分内容。在“课程学习”模块中，根据考试大纲进行分类编排章节，其中在每一章中又包括“考试要点”、“考题精讲”、“单元测试”等内容，以利于考生分类复习，专项攻克。

二级 Visual Basic
二级 Visual FoxPro
二级 FoxBASE+
二级 QBASIC
二级 PC 技术
三级数据库技术
三级网络技术
三级信息管理技术

**光盘 + 手册**
**每套 35 元**




## 小学．初中数学课程辅导系列

“课程辅导”系列教学光盘以《义务教育阶段国家数学课程标准》及现行教学大纲为指导，参考各地各版本教材知识点编写，全程实例语音讲解，以生动活泼的计算机动画表现，概念剖析明了，例题讲解生动活泼。是教育部全国中小学计算机教育研究中心、中央电化教育馆教育科技成果推广中心推荐产品。

小学数学（一二年级）课程辅导 4CD+ 手册 38 元
小学数学（三四年级）课程辅导 4CD+ 手册 38 元
小学数学（五六年级）课程辅导 4CD+ 手册 38 元
初一数学（代数几何）课程辅导 2CD+ 手册 38 元
初二数学（代数几何）课程辅导 2CD+ 手册 38 元
初三数学（代数几何）课程辅导 2CD+ 手册 38 元




## 七种武器系列

工欲善其事，必先利其器。本系列软件通过大量教程、动画、语音、素材向您全面介绍 3ds max、maya、photoshop、Illustrator、Coreldraw、Autocad、Pagemark；Dreamweave、Flash、Fireworks、Frontpage、Asp、Php、Xml；visualc++、visual basic、visual foxpro、java、delphi、director、 authorware 等一系列电脑工具软件最新版本的基础知识、基本功能、使用技巧、实例制作等，使读者轻松进入电脑软件制作的神奇世界。入门必备，物超所值。

| | | |
|---|---|---|
| 平面、三维设计七种武器 | 6CD+ 手册 | 45 元 / 套 |
| 网页、网站设计七种武器 | 6CD+ 手册 | 45 元 / 套 |
| 程序设计七种武器 | 6CD+ 手册 | 45 元 / 套 |

### 经销商名录

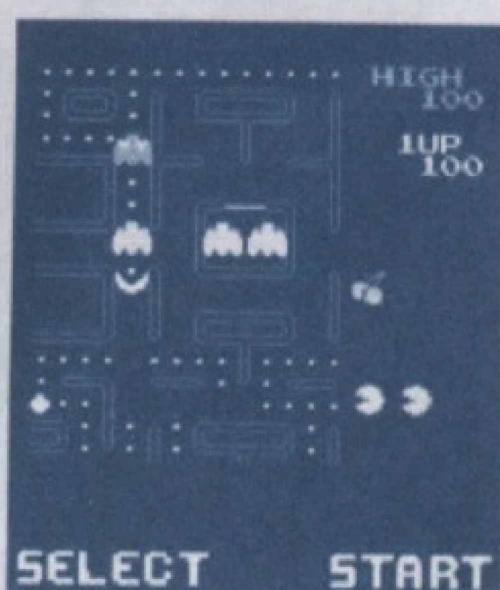
上海办事处 63509711　西安办事处 85519496　南京办事处 83619557　太原文力 7330936　济南硅谷 8931201　苏州东领 65104841
太原风云 7249805　济南连邦 6953634　南京探路人 86297091　石家庄华星 7039595　济南骏网 8952682　宁波纵横 87263668
石家庄新华书店 7882354　济南长川 8559435

青岛连帮 3640762　深圳中易 83769081　唐山现代 5906071　青岛力邦 3876907　深圳中鹏 26534370　天津渤海正基 27416660
青岛永邦 3809488　深圳世名 83749218　天津津科 27383000　淄博鹏越 2775158　珠海盈州 2138196　郑州冠达 3973671
无锡亚之星 2730592　深圳书城 82073276

辽宁华储 83892149　广州南软 87538218　郑州连邦 3820175　大连市新华书店 2639696　广州思富特 38819693　河南音像 5811681
哈尔滨三恩 2561889　广州骏网 87545963　河南希望 5728136　沈阳连邦 23881542　昆明黑马 5191804　昆明威豪 5124740
昆明旭网 5107567　天津富饶 27694441

 北京育碟苑科技发展有限公司　北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6 号楼 416 室　更多信息详见 http: www.edusoft.com.cn
产品推广部：(010) 62654787 62654789　市场部：(010)62557057 62557059 62557061　技术支持：(010) 82781565
各地办事处：西安 (029) 5525316　上海 (021) 63509711　南京 (025) 3619557　福州 (0591)3310580　萍乡 (0799) 6879673
北京专卖店：中关村国投 62650262　金五星电子出版市场 82110788　朝阳百脑汇 65995761

# 无线掌机：让手机变身掌机




还记得上课时在桌子下面偷偷打超级马里奥的日子吗？

还记得跟可爱的口袋妖怪一起度过的美好时光吗？

还记得当年谁是全年级里俄罗斯方块的冠军吗？

那么，还等什么呢？

无线掌机就在你的眼前！

如今，所有这一切都可以在无线掌机中完美再现！

天行远景公司开发的无线掌机1.0版，将手机与生俱来的移动性与丰富多彩的游戏相结合，使得“无限沟通、移动娱乐”成为现实。无线掌机是一个运行在手机上的游戏平台，玩家下载到手机上安装运行后，就能让自己的手机变成一台功能强大的掌上游戏机，并可以随时随地更新游戏。玩家不但可以从天行远景公司的服务器上免费下载数百款游戏，涵盖动作类、益智类、运动类等多种类型，还可以将自己钟爱的游戏（比如说大金刚、泡泡龙、口袋妖怪等经典系列）通过个人电脑传到手机上尝试运行，或者上传到服务器上以节省手机的存储空间。从此不再为手机狭小的存储空间烦恼，也不再为没完没了的堵车而暴跳，一切因为有了无线掌机！




无线掌机国际版从2003年在海外市场推出后就受到众多骨灰级玩家的追捧，面向国内市场的中文版本刚刚正式推出。现在访问http://www.81088.com/，或者通过手机直接访问天行远景公司的WAP门户网站wap.81088.com，都可以直接下载中文无线掌机试用版。请将你的手机设备号（不是手机号码）发送到support@81088.com，写明手机型号，我们会免费把注册码发给你并为你开通服务器下载功能。获得手机设备号的方法如下：在手机待机状态下，输入*#06#，系统会自动显示出一个15位的数字串，这就是你的手机设备号。

软件运行环境：无线掌机1.0版可在诺基亚3650、7650、N-Gage以及6600系列手机上运行（可在索爱P800、P908上运行的加强版将在4月推出），请确认你的手机型号包含在其中，否则无线掌机可能无法正常运行。

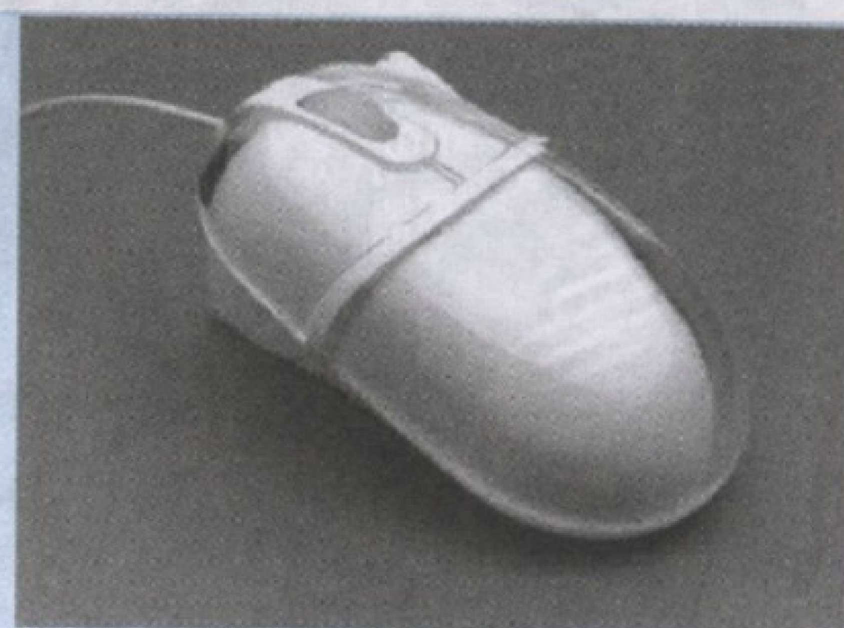
**软件类型：开放式手机游戏平台**
**开发运营：北京天行远景科技发展有限公司**
**网站：www.81088.com**
**下载方式：登录wap.81088.com可免费下载无掌机**

无线掌机

天行远景 WAP.81088.COM

# 鼠标也能做成艺术品

## 微星推出玻璃之城水晶鼠——黑白款



在杨柳吐新万物迎春之际，IT知名厂商微星科技紧随春天的脚步，推出了一款颇具艺术感的水晶鼠标。这款水晶鼠系列拥有玻璃质感，外壳晶莹剔透，极富光泽感和观赏性，且使用手感舒适，让人真的感觉到“爱不释手”。

大家可以仔细看看这两款水晶鼠的滚轮设计：能发光，且滑动效果极佳。如关掉灯或在晚上，看得就更清楚了！




来看看微星水晶鼠的具体性能参数吧。光学定位效果更好，分辨率极高，为800dpi，三键加滚轮设计，同时适应左右手习惯，小巧玲珑便于一手掌握，绝对是时尚女士或少儿的新宠。

先期上市的有黑白两种颜色，后期还会有多种色彩系列上市。“三八”妇女节将至，只需花上199元就能将这款玲珑剔透的鼠标送给你心仪的她，还用犹豫吗？快快拎起电话，拨打至微星科技上海分公司吧：021-52402018-销售部，http://www.microstar.com.cn/也有这款鼠标的详细介绍哦！

# 广　告　索　引

# 全新普及型
# 2.1系统C3500E

木质低音箱体，时尚卫星箱，前置音量调节，
有银白、宝蓝、黑色、木纹白四种颜色可供选择。










免费咨询电话：800-810-0141　　http://www.hussar.net

Hussar® 轻骑兵® 专业个人音响制造商

ISO9001:2000

A004043

各地经销商：（以下按省会字母顺序排序，不分先后）

北京：010-62664390
010-62663374
010-62647654
010-62668505
010-62652190
上海：021-58365039
021-62286350
天津：022-27462532

成都：028-85446913
028-86313679
重庆：023-68791998
023-68793415
长沙：0731-4142220
0731-4151465
长春：0431-5640465
0431-2734812

长春：0431-5628983
吉林：0432-2449935
沈阳：024-23967161
大连：0411-3627631
锦州：0416-2142659
鞍山：0412-2226419
福建：0591-3358279
厦门：0592-2233448

泉州：0595-2988476
贵阳：0851-5818970
深圳：0755-83682099
哈尔滨：0451-86230721
合肥：0551-3662944
杭州：0571-88217220
金华：0579-3210866
温州：0577-88821400

宁波：0574-87267637
呼市：0471-6289852
0471-2267947
包头：0472-3622136
赤峰：0476-8368291
0476-8248751
济南：0531-6559560
青岛：0532-3826090

烟台：0535-6656105
淄博：0533-2775708
昆明：0871-5165587
兰州：0931-8274031
0931-8277081
南宁：0771-5318276
柳州：0772-2838336

南昌：0791-6267256
0791-6288676
0791-6262557
南京：025-57713317
无锡：0510-2755076
常州：0519-6644857
南通：0513-5104991

淮安：0517-3915666
徐州：0516-3824186
石家庄：0311-7036554
唐山：0315-2826308
秦皇岛：0335-3042700
保定：0312-2031809
太原：0351-8710483

武汉：027-87160038
汉口：027-82807707
乌市：0991-7793624
西安：029-5598151
029-5543604
029-2242311
宝鸡：0917-2866660
郑州：0371-3551253

制造商：北京市中北高科机电公司　　地址：中国北京市中关村南大街七号三层　　邮编：100081

# 2003年度 中国单机游戏代理商横评

■策划 本刊编辑部
执笔 Littlewing

在我国，每年在3月15日，电视、报纸、网站都会围绕着"维权"这个话题大做文章，3月15日也似乎成了消费者扬眉吐气的日子，而过了这一天一切又变成了原样。事实上，3月15日是国际消费者权益日，然而，恐怕世界上没几个国家如我们这样重视这一天的，但这并不等于其他国家就不重视消费者权益，消费者的权益在365天每天都是重要的。而单单在这一天做文章，恰恰像是对消费者权益的漠视。所以，《大众软件》策划了这个专题，对2003年国内单机游戏代理商进行评选。我们动用了编辑部几乎所有的编辑和记者，在长达一个多月的时间内，对国内各大单机游戏代理商2003年代理的近百款产品进行了评选。目的就是能对过去一年的游戏市场作一完整的回顾，而不只是在这一天喊喊口号。首先要说明的是，以下参选者都是在2003年代理单机游戏产品超过8款，并且产品有相当影响力的代理商，是所有单机游戏代理商中的佼佼者。他们是：美国艺电有限公司北京办事处、奥美电子、阳光娱动、寰宇之星、上海育碧和新天地互动多媒体。评选办法如下。

## 评选办法：

**各项满分：A级为100分，B级为80分，C级为60分。若每一级别的某一项存在缺憾，则扣5分。**
**最终一款游戏的得分为以下5项的平均值，该公司的最后得分为其代理所有产品得分的平均值。**

**汉化（未汉化为0分，是否内核汉化由于技术原因在此不加讨论）：**

A、汉化完整，文字达到“信、达、雅”的标准，符合游戏自身的风格，与游戏本身营造的气氛和谐一致。没有或几乎没有错别字。字体优美，符合游戏的风格。

B、汉化基本完整，汉化文笔通顺、流畅，基本符合游戏的风格，几乎没有或者很少有错别字。字体优美。

C、存在未被汉化的地方，汉化的语句不够流畅，甚至出现词不达意的情况。前后人名、地名不统一。错别字较多，字体不够美观，与游戏风格格格不入。

国外的游戏在文化背景上本就与国产游戏存在较大差距，若未经汉化，除了少数第一人称射击游戏和动作游戏之外，绝大多数国内玩家在接受上都存在困难。所以，我们将汉化列为本次评选最重要的标准。若一款游戏未经汉化，则此项得分为零分。若代理的产品为繁体中文版，并进行了繁转简的工作，对照全部汉化的难易程度，则此项起评分为50分。

**包装：**

A、包装盒图案精美，印刷清晰，说明书印刷清晰，采用全彩或部分彩色印刷，没有或者几乎没有错别字。光盘标签印刷精美。附带赠品、光盘（如有）极有收藏价值。

B、包装盒图案比较精美，印刷清晰，说明书印刷清晰，错别字极少。附带赠品、光盘（如有）制作较为精良。

C、包装盒印刷质量较差，说明书存在较多错误或印刷质量较差。附带赠品、光盘（如有）制作粗糙。

作为给消费者的第一印象，包装的好坏直接影响到产品的销量。所以，包装在这里作为评价一款产品的硬性指标被列出。

**客服：**

A、在说明书或者产品包装说明的客户服务时间内，均有客服人员提供服务。客户服务人员服务热情周到，具有较高的专业素质，对产品了解，可回答任何游戏本身以外的技术问题。游戏的相关版本更新及时，相关游戏网站资源翔实全面。

B、在说明书或者产品包装说明的客户服务时间内，均有客服人员提供服务。客户服务人员态度较好，能回答关于产品的基本问题，遇到无法解答的问题也会积极寻求解决办法。玩家在相关游戏网站可找到游戏的常规资源。

C、在说明书或者产品包装说明的客户服务时间内，有时无法找到客服人员。客户服务人员态度较差，不够热情。客户服务人员专业素质不高，对一些常见问题无法给出令人满意的答案。没有相关的游戏网站或者游戏网站形同虚设。

客服水平直接体现出代理商对玩家的态度。游戏作为一件可长期使用的商品，玩家在购买到游戏的同时，除了游戏本身的使用价值，也购买了相关的服务。对这一项我们在测试游戏的同时通过电话、E-mail等方式，向代理商的客服就一些游戏中的常见问题提出了询问，并登录相关网站查询，以该公司客服人员的态度和专业程度，对此项进行评选。

**产品品质：**

A、产品为国内外顶级大作，具有极高的可玩性。游戏没有或几乎没有Bug，光盘易于读取。

B、产品为国内外优秀作品，具有较高的可玩性。游戏Bug很少，基本不会对游戏进程产生影响，光盘易于读取。

C、产品品质一般，可玩性较差，知名度较低。存在影响游戏进行的致命Bug，光盘存在质量问题。

排除语言不通和电脑配置的影响，任何一款游戏是否受玩家的欢迎，归根结底是由产品本身的品质决定的。代理商是否独具慧眼，为国内玩家带来优秀的游戏产品，也是评选的重要标准之一。

**市场活动及宣传：**

A、宣传到位，曾有过一次或者更多的在玩家中引起强烈反响的市场活动。曾举行的活动受到玩家的一致好评。对游戏的销量起到了较大的促进作用。

B、市场活动具有一定的影响力，受到玩家的好评。对游戏的销售起到了正面的影响。

C、几乎没有宣传或者市场活动，或市场活动存在较大漏洞，组织不够严谨，玩家意见较大，对游戏销售起到了负面影响。

市场活动是体现代理商主观能动性，树立形象的重要手段之一。成功的市场活动会给玩家留下深刻的印象，同时，也不至于让优秀的产品悄无声息地湮没在大量品质一般的游戏之中。

经过历时一个月的严格评选，我们为以上6家公司的每一款产品都给出了最终的评分。由于每个参与评选的编辑取向和个人爱好不同，在个别游戏的评选结果上可能存在偏差，所以，我们让每个参评者对每个公司都至少选取一款游戏进行评选，以减小最终结果的误差。

## 美国艺电（以下简称EA）北京办事处

准确地说，美国艺电北京办事处不能算是完全意义上的代理公司，而属于自产自销。EA虽然很早就在北京成立了办事处，但对于中国市场一直处于观望态度。EA在国内与中图公司合作并引进他们的游戏。游戏引进速度较慢，汉化游戏少，包装和客服亦存在缺陷，所有这些情况都与EA世界顶尖游戏公司的地位不符。虽然引进的游戏品质均属上乘，但原封不动地拿来难免与玩家距离较远。绝大多数游戏说明手册为黑白色，图片较小，印刷清晰，但有些说明书采用黑白封面就显得相当简陋。在这8款游戏中，《极品飞车——闪电追踪2》、FIFA 2003、NBA LIVE 2003、《战地1942》及其资料片均品质不俗。EA的客服电话很容易拨通。客服人员的态度相当热情，但对电脑和游戏不太熟悉。对于游戏是否能在网上注册，客服人员回答：不用注册，注册也没用。而当我们问起游戏中的问题时，客服的回答竟然是——自己去网上找……在EA北京办事处的网站上，游戏的相关信息匮乏，更新很慢。“附带的EA help文件提供大多数问题的解决方案和答案”是在EA的产品说明书上最常见的字样，但这些帮助文件全是英文的。而当我们按照游戏说明手册上的E-mail地址发信询问时，也一样是石沉大海，没有任何回应。最终EA北京办事处代理的游戏得分如下：


EA的FIFA 2003中中国队人员名称和位置作了正确的调整。

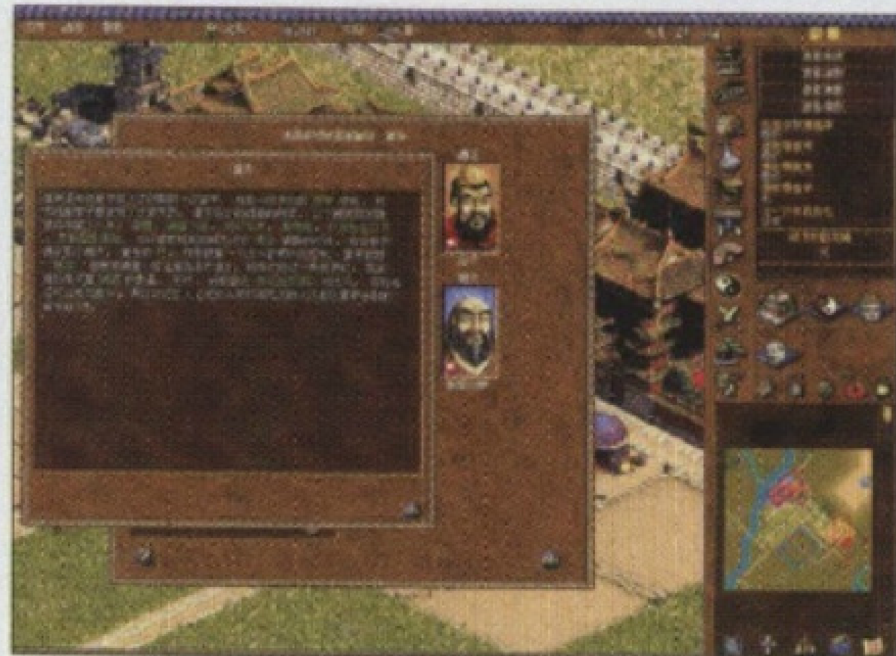
| 游戏名称 | 汉化 | 包装 | 客服 | 品质 | 市场活动及宣传 | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| F12002 | 0 | 80 | 75 | 75 | 60 | 58 |
| 007夜火 | 0 | 80 | 60 | 80 | 60 | 56 |
| FIFA 2003 | 0 | 65 | 65 | 90 | 60 | 56 |
| 极品飞车——闪电追踪2 | 0 | 65 | 65 | 85 | 60 | 55 |
| NBA LIVE 2003 | 0 | 65 | 65 | 80 | 60 | 54 |
| 战地1942 | 0 | 85 | 95 | 95 | 65 | 68 |
| 战地1942——罗马之路 | 0 | 85 | 95 | 90 | 65 | 67 |
| 模拟城市——新世界 | 80 | 75 | 75 | 80 | 60 | 74 |

**美国艺电北京办事处　　61分**

（各款游戏客服分数不同，取决于客服人员对该游戏的了解程度及服务态度。下同。）

## 奥美电子

凭借着雪乐山和暴雪的顶级产品支持，奥美电子代理的产品不乏欧美的顶尖作品。2003年奥美电子代理了9款产品，包括《侏罗纪公园——基因计划》、《魔兽争霸III——冰封王座》、《家园2》、《异形2》组合套装、《太空游侠》、《突变怪物》、《地球时代资料片》、《龙之崛起》和《指环王——魔戒战争》。除《家园2》、《异形2》以外的产品都经过较为细致的汉化。汉化过来的文字语言质量较高，各种词汇翻译准确，编辑器部分也经过了汉化。但在汉化上还存在一些问题，部分游戏由于无法做到内核汉化采用汉化包的形式，造成游戏字体不够美观。《地球时代资料片》存在Bug，这个Bug会造成部分文字不能被汉化，包括剧情介绍、兵种等，而且会丢失部分已存在的中文信息。此外，部分建筑物名称与解说中的名称不统一，如谷仓，解说中称粮仓；村子，解说中称营地等。对于以上种种问题，奥美电子的客服人员给出的解释基本能让人满意。若论游戏品质，恐怕2003年引进的游戏没什么能超越《魔兽争霸III——冰封王座》和《家园2》了，虽然诸如《异形2》、《突变怪物》、《地球时代资料片》等不能算是一线作品，但也


《龙之崛起》的翻译要看懂都很困难。



具有较高的可玩性。唯一被玩家垢病的应该是《龙之崛起》。这款游戏汉化质量较低，很多说明词不达意，一些说明帮助部分的翻译问题尤其严重。彩色的升级说明图很不错，但其对建筑物的翻译错误较多，如说明书和升级图上都称巡视员宝塔，而游戏中皆为巡视员塔楼等。《龙之崛起》还存在一个致命的Bug——无法进入开放游戏（英文版无此问题），而且奥美似乎也没有推出相应的补丁。客服人员在回答无法进入开放游戏的问题时，解释说乃有意为之，且中英版均未开放，但英文版实际上是可以进入的，而且民间已有了补丁，客服的说法有些勉强。仅这个问题，就令很多玩家怨声载道，有的玩家甚至要给奥美电子寄律师函，要为这个问题讨个说法。今年奥美电子在市场宣传上明显加大了力度，《魔兽争霸III——冰封王座》的首卖会和比赛、《家园2》派送海报和明信片、好莱坞梦幻之旅、奥美文化校园行等，虽然活动的效果未必都尽如人意，但选择正版游戏的玩家确实也从中得到了不少实惠。最终奥美电子的得分如下：



《地球时代》资料片的Bug造成部分内容无法被汉化。

| 游戏名称 | 汉化 | 包装 | 客服 | 品质 | 市场活动及宣传 | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 侏罗纪公园——基因计划 | 90 | 80 | 85 | 80 | 65 | 80 |
| 魔兽争霸III——冰封王座 | 75 | 90 | 90 | 100 | 80 | 87 |
| 家园2 | 0 | 70 | 85 | 100 | 90 | 69 |
| 异形2组合套装 | 0 | 50 | 85 | 75 | 80 | 58 |
| 太空游侠 | 75 | 75 | 70 | 65 | 80 | 73 |
| 突变怪物 | 95 | 85 | 90 | 80 | 80 | 86 |
| 地球时代资料片 | 60 | 90 | 80 | 90 | 80 | 80 |
| 龙之崛起 | 50 | 90 | 80 | 60 | 70 | 70 |
| 指环王——魔戒战争 | 60 | 70 | 80 | 65 | 80 | 71 |

**奥美电子　　75分**

## 寰宇之星

一直以来，寰宇之星坚持“精品中文游戏”的策略，凭借极具亲和力的中文RPG和卓越的游戏品质，在玩家中赢得了良好的口碑。由于寰宇之星代理的游戏多为繁体中文版，繁转简无论是从工作量还是难度上，都远低于汉化，所以在汉化这一项上，寰宇之星的满分为50分。在繁体转简体的“本地化”工作上，应该说寰宇之星做得相当到位。对于文字进行了仔细的推敲，符合游戏本身的风格，几乎没有错别字。参与评选的所有编辑，不约而同地在寰宇之星产品的“包装”这一项上给出了极高的分数。大部分寰宇之星的产品包装良好，纸质精美。说明书为彩色，并且有丰富的赠品，比如《仙剑奇侠传三》的水晶书签、《大富翁7》的明信片和模型等。寰宇之星的网站内容齐全，更新极快，游戏的相关补丁资料一应俱全。由于公司迁址，大部分游戏包装上的客服电话无法拨通，虽然说要把新的客服电话通知到每个零售商和玩家对寰宇之星有些苛求，而寰宇之星也在网站上公布了新的客服热线，但工作上还是难免有疏漏之处。而新的客服电话也极难打通，具体原因不明。相对产品本身来说，寰宇之星代理的游戏对中国玩家具有得天独厚的亲和力。《仙剑奇侠传三》无疑是2003年度最为成功的中文本土游戏，游戏的品质不错，前代的影响力更是为他



《仙剑奇侠传二》的Bug之一：游戏在这里卡住无法继续。

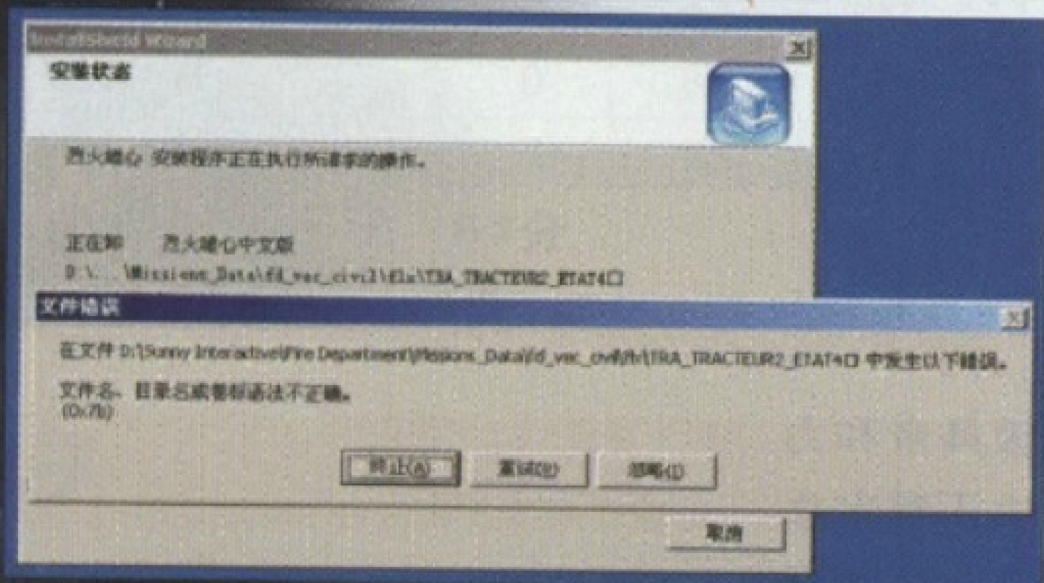


带来了首发23万套的骄人成绩。《异域狂想曲》、《仙剑奇侠传二》等也相当出色。寰宇之星的游戏采用了STARFORCE加密技术，虽然游戏的安全性得到了保障，但少量盘片出现无法读取的情况恐怕也是寰宇之星始料未及的。此外，游戏中部分Bug没有解决，还好，寰宇之星总能及时推出补丁，也算是亡羊补牢为时未晚。寰宇之星一直以来都很注重品牌效应，不遗余力地进行推广，《仙剑奇侠传》2代、3代的热卖，与寰宇之星的大力宣传密不可分。《征天凤舞传》“奇思妙想话征天”游戏名称释义征文等活动也别具特色。最终寰宇之星的得分如下：

《征天凤舞传》无法正常安装。

| 游戏名称 | 汉化 | 包装 | 客服 | 品质 | 市场活动及宣传 | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 仙剑奇侠传三 | 50 | 80 | 90 | 95 | 100 | 83 |
| 异域狂想曲 | 50 | 95 | 60 | 80 | 90 | 75 |
| 幻想三国志 | 50 | 90 | 80 | 80 | 90 | 78 |
| 征天凤舞传 | 50 | 100 | 80 | 60 | 90 | 76 |
| 大富翁7 | 50 | 90 | 90 | 90 | 90 | 82 |
| 三国群英传IV | 40 | 85 | 70 | 80 | 75 | 70 |
| 圣女之歌II | 50 | 85 | 75 | 80 | 70 | 72 |
| 仙剑奇侠传二 | 50 | 85 | 70 | 85 | 95 | 77 |
| 梦幻水族馆II——梦幻海洋岛 | 45 | 90 | 75 | 75 | 75 | 72 |
| 三国霸业II | 40 | 95 | 70 | 80 | 80 | 73 |
| 正宗麻将3 | 40 | 90 | 75 | 75 | 75 | 71 |
| 寰宇之星 | 75分 | | | | | |

## 阳光娱动


《烈火雄心》无法正常卸载的画面。

作为2003年单机游戏代理商中的新锐，阳光娱动的表现比较令人满意。阳光娱动2003年代理的每一款产品都进行了汉化，这在国内的代理公司中是不多见的。游戏的界面和文字汉化得相当不错，遗憾的是，部分游戏剧情中的英文语音未能配上中文字幕。阳光娱动推出的游戏的包装都比较简陋，纸盒容易损坏，光盘不是极难取出就是与盘盒脱离。在评选的8款游戏中，就有两套因为盘没有固定好表面划伤而无法读取。虽然阳光娱动都承诺对有质量问题的游戏给予更换，但毕竟给消费者造成了不便。作为一家新的代理公司，阳光娱动为消费者考虑得相当周到。阳光娱动的客服电话无论是周末还是春节期间，都有人值班。客服人员态度热情，解答问题清楚明了，对游戏有较深的了解。网站更新速度较慢，约半个月一次。阳光娱动代理的产品虽然没有诸如《魔兽争霸III——冰封王座》这样的一线产品，但也都具有不错的游戏性，绝大多数产品超过一般水准。《秘密潜入2——隐秘行动》和《无冬之夜——古城阴影》在国外具有较高知名度。但《二战风云》系列、《沙漠风暴II》操控比较繁琐，对一般玩家来说接受较为困难。《沙漠风暴II》错把“安装盘”和“游戏盘”的盘面印刷颠倒，由于公司负责生产的负责人没有及时发现这一重大问题，导致广大玩家不能顺利安装此游戏。但之后阳光娱动也对此专门致歉，算是给了玩家一个交待。最终阳光娱动的得分如下：

| 游戏名称 | 汉化 | 包装 | 客服 | 品质 | 市场活动及宣传 | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 二战风云——前线指挥官 | 80 | 60 | 90 | 60 | 60 | 70 |
| 二战风云——胜利大逃亡 | 80 | 80 | 100 | 80 | 80 | 84 |
| 沙漠风暴II | 80 | 80 | 100 | 80 | 80 | 84 |
| 吸血莱恩 | 80 | 80 | 75 | 95 | 80 | 82 |
| 烈火雄心 | 90 | 75 | 65 | 65 | 80 | 75 |
| 科林·麦克雷拉力赛 | 80 | 75 | 90 | 65 | 60 | 74 |
| 秘密潜入2——隐秘行动 | 85 | 85 | 95 | 90 | 80 | 87 |
| 无冬之夜——古城阴影 | 80 | 75 | 95 | 95 | 80 | 85 |

**阳光娱动　　80分**

## 新天地互动多媒体

新天地每年代理的游戏在高端总有几款欧美大作推出，在低端市场则主要推广日式风格的养成、解谜游戏和RPG。新天地的各项服务都做得比较周全，汉化质量也很好，翻译流畅通顺，对于中日文不同用语习惯转换得非常好，又能体现日文游戏一贯的风格特点。遗憾的是，最应汉化的重头戏《盟军敢死队3》和《古墓丽影之黑暗天使》未能汉化，使得游戏的影响力大打折扣。新天地的游戏外包装都相当精美，但说明书普遍比较简陋，都是黑白印刷且内容简单。《天使小夜曲》和《梦之翼》等游戏说明书甚至仅有薄薄的几张纸，未免有偷懒之嫌。新天地的客服电话在上班时间也有无人接听的情况，客服人员的态度一般，能够回答游戏内容相关的问题，但对于游戏安装兼容方面的问题不清楚，显得有点不耐烦。玩家论坛反应较为及时，回答细致准确，E-mail求助信发出一周后亦没有答复。除《盟军敢死队3》和《古墓丽影之黑暗天使》外，大多数游戏是传统的日式美术风格，画面显得有些落伍。不过，引进专门针对女性玩家群体的《圣书外典——普拉提纳篇》、别具一格的《天使小夜曲》等，应算是有益的尝试。在游戏推广方面，由于平面广告宣传力度不大，导致《盟军敢死队3》和《古墓丽影之黑暗天使》外的许多很有特色的产品不为玩家所知。最终新天地互动多媒体的得分如下：



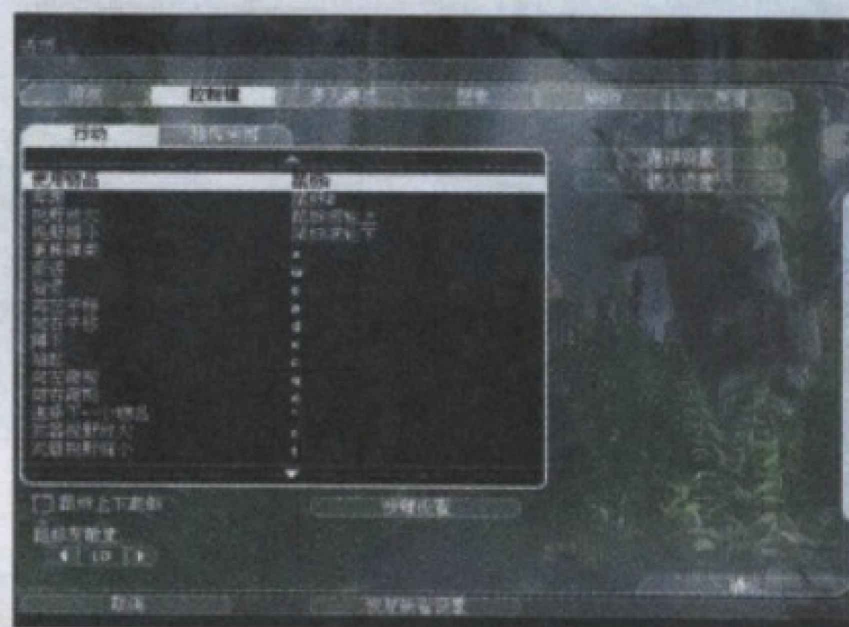
《梦之翼》提供多种字体给玩家选择。

| 游戏名称 | 汉化 | 包装 | 客服 | 品质 | 市场活动及宣传 | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 圣书外典——普拉提纳篇 | 80 | 80 | 80 | 60 | 60 | 72 |
| 天使小夜曲 | 90 | 80 | 70 | 60 | 80 | 76 |
| 吸血迷情 | 80 | 75 | 80 | 70 | 75 | 76 |
| 圣书外典——亚克雷篇 | 90 | 80 | 80 | 65 | 60 | 75 |
| 盟军敢死队3 | 0 | 85 | 80 | 95 | 90 | 70 |
| 英雄本色功夫加强版 | 0 | 80 | 85 | 60 | 80 | 61 |
| 秋之回忆2 | 80 | 80 | 80 | 60 | 60 | 72 |
| 飘羽2——圣界之奇迹 | 90 | 65 | 60 | 60 | 60 | 67 |
| 青蛇——法海恩仇录 | 0 | 90 | 80 | 70 | 70 | 62 |
| 情归故里 | 100 | 95 | 60 | 75 | 75 | 81 |
| 梦之翼100 | 80 | 80 | 80 | 80 | 84 | 81 |
| 成吉思汗 | 0 | 90 | 80 | 60 | 70 | 60 |
| 古墓丽影之黑暗天使 | 0 | 80 | 80 | 85 | 85 | 66 |

**新天地互动多媒体　　71分**

## 上海育碧

若论数量，恐怕没有哪个公司引进的产品能超过上海育碧了。2003年育碧代理的游戏多达19款，约有50%的游戏进行了汉化，尤其是一些相对重要的产品，包括《魔幻鬼武者》、《恐惧杀机》、《圣战群英传Ⅱ》、《TOM CLANCY'S幽灵行动——石破天惊》等游戏的总体汉化水平相当不错，文字通顺，游戏中涉及到的人物、各兵种、各种怪物的名称翻译得都很到位，几乎没有错别字，字体也比较优美。而绝大多数二线产品则没有汉化。从游戏包装盒上就能看出育碧公司主推的产品有哪些。《魔幻鬼武者》等游戏包装精美，赠品也十分具有吸引力；相对而言，小品类的游戏则包装比较小巧，盒壁很厚，显得精致而且结实，也体现出了育碧一贯的严谨作风。说明书普遍制作精良，《血色苍穹》、《捍卫雄鹰IL2战机》等飞行模拟游戏的说明书极为详尽，按照说明书指导可流畅地进行游戏。育碧公司的客服电话容易接通，电话客服人员态度良好，解答问题比较到位；但网站建设存在很大问题，缺乏产品信息、用户论坛、相关下载以及常见问题解答等关键内容，对于育碧这样进入中国已很长时间的世界级公司来说很不应该；E-mail求助发出一周也没有回音。值得一提的是育碧所设计的手机防伪识别系统可靠易用，值得推广。育碧代理的几款跨平台移植的游戏都存在或多或少的问题，《龙战士4》的画面很粗糙，《魔幻鬼武者》在很多中端配置的机器上无法运行，对高端显卡也有不兼容的情况发生。此外，育碧代理的许多游戏与2003年其他国外产品相比，在画面上显得有些过时。《龙穴历险记3D》等改编自上世纪80年代经典游戏的作品与那些时髦的3D游戏相比渲染效果甚至可以说简陋。但当你投入去玩时会发现，许多育碧的小品级游戏也饶有兴味。由于宣传力度不大，这些作品才不为我们所知，这恐怕就是我们说的包子有肉不在褶上吧。最终上海育碧的得分如下：



《TOM CLANCY'S幽灵行动——石破天惊》汉化完全，但字体略显生硬。

| 游戏名称 | 汉化 | 包装 | 客服 | 品质 | 市场活动及宣传 | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 模拟恐龙岛 | 0 | 75 | 80 | 75 | 75 | 61 |
| 宠物情缘之我爱猫猫 | 0 | 85 | 95 | 75 | 65 | 64 |
| 宠物情缘之我爱狗狗 | 0 | 85 | 95 | 75 | 65 | 64 |
| 龙战士4 | 65 | 75 | 95 | 75 | 60 | 74 |
| 龙穴历险记3D | 0 | 80 | 80 | 90 | 60 | 62 |
| 创世纪战Ⅲ第二篇章 | 65 | 75 | 80 | 80 | 70 | 74 |
| 魔幻鬼武者 | 100 | 80 | 80 | 85 | 90 | 87 |
| 恐惧杀机 | 95 | 75 | 60 | 60 | 60 | 70 |
| 捍卫雄鹰IL2战机 | 0 | 75 | 60 | 80 | 60 | 55 |
| 捍卫雄鹰IL-2战机——遗忘的战争 | 0 | 75 | 65 | 80 | 65 | 57 |
| 疯狂摩托2 | 0 | 70 | 65 | 70 | 65 | 54 |
| 新铁路大亨 | 75 | 60 | 80 | 70 | 90 | 75 |
| 反斗奇兵 | 0 | 70 | 60 | 90 | 65 | 57 |
| 圣战群英传Ⅱ——黑暗预言 | 95 | 90 | 85 | 85 | 75 | 86 |
| TOM CLANCY'S幽灵行动——石破天惊 | 95 | 95 | 75 | 100 | 75 | 88 |
| 最佳拍档 | 80 | 100 | 95 | 75 | 75 | 85 |
| 血色苍穹 | 0 | 80 | 90 | 70 | 70 | 62 |
| 雷曼3 | 0 | 80 | 80 | 80 | 85 | 61 |
| 混沌军团 | 95 | 80 | 80 | 75 | 90 | 84 |

**上海育碧　　70分**

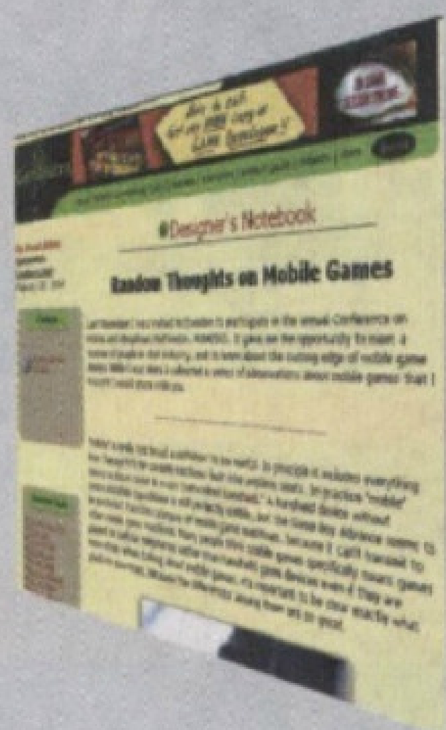
最终阳光娱动以微弱的优势胜出，当选《大众软件》2003年度最佳单机游戏代理公司。面对国内网络游戏对单机游戏市场的巨大冲击，阳光娱动作为一家新进的代理公司，无论是在汉化工作还是对待消费者的态度上，所做出的努力有目共睹。虽然2003年阳光娱动代理的产品并非都是一流产品，但也不乏优秀的作品，其2004年即将推出的产品如《无冬之夜——幽域魔影》、《灰鹰——邪恶元素神殿》等在整体品质上也体现出良好的上升趋势。同时，在中文单机游戏的代理工作上，寰宇之星依然能坚持精品路线，保证产品的出色品质，在代理中文游戏方面明显超过其他代理公司，所以我们将寰宇之星选为2003年度最佳中文游戏代理公司。

我们之所以要对以上各家公司进行评选，并不是要吹毛求疵，而是希望让消费者对去年国内代理游戏市场的服务品质有一个全面了解，为游戏代理公司还存在的问题给予善意的提示。在评选中，我们发现许多值得改进的地方，比如E-mail的求助普遍没有回应，网站建设不到位，游戏说明书不够详尽等。这些细微之处，却最能体现出一个公司对待消费者的责任心。应该说对比2001、2002年我们所进行的评测，可以看出，其实2003年游戏代理公司均有了明显的提高，这是令人欣慰的，我们衷心地希望，2004年的国内单机游戏市场，能重新焕发生机和活力。为国内单机游戏事业积极努力的代理公司正名，将他们推荐给广大的玩家，才是我们评选的最终目的。

## Gamasutra

2004年02月23日

2003年11月我曾受邀参加瑞典的2003移动和泛用多媒体年会，有幸得见行业内不少有头脸的人物，请教了一些移动游戏设计的尖端问题。“移动”的概念过于宽广，难以定义。原则上，它包括从电子鸡到飞机客座上的电视游戏在内的所有设施。实质上，“移动”似乎意味着“掌上网络”。一台不具备沟通功能的掌上设备还是能称得上移动的，除非你把GBA排除在移动游戏机的范畴之外，因为它无法和其他移动游戏机进行信息互传。许多人认为移动游戏就特指那些在手机上玩的游戏，而事实上只要连入网络，掌上游戏也能算是移动。目前，在PDA和手机之间的竞争如火如荼，制造商不断加入各种特性，机器的功能也多得开始淤出。而当手机变得越来越小的时候，它们的功能却开始同PDA无二。仔细比较的话，PDA的存在是为了服务双眼，它的要求是你能一手拿住，然后另一手在上面书写。而手机的存在是为了服务双耳，它的要求是你能接听电话，而旁边的人不会听见电话另一头的人在说什么。至于像GBA这样的游戏装置，则必须同时服务眼睛和耳朵，但它的设计初衷实质上在于服务双手。掌上游戏机必须适于长时间持握。它们需要位置合理、大小适当的按键，而无论是手机还是PDA都无法提供这样的输入设备。唯一的例外就是诺基亚的N-Gage，它在游戏机和手机之间犹豫不决。作为游戏机，它实在是太小，而作为手机它又太大。重量和价格一样叫人无法承受的它，假如还有什么让人觉得是鸡肋的话，那么就该算不断需要更换的电池了。




## GameSpy

2004年02月23日

游戏产业的飞速发展，体现在其技术革新和社会认同上。当美国不断地将图形和品位的边界一再拓宽时，日本却拼命地要重温以往简单快乐的游戏时光。2D游戏虽然已今非昔比，但它们依然不时出现在次世代主机上，并且卖得很好。对不少玩家而言，日本是唯一一个可让纯真年代的经典发挥光彩的地方，而美国的发行商通常则不会考虑把它们搬上台面。不幸的是，这些商人总是被家用机制造者和普通玩家所唾弃。最近几年来，败给时间潮的另一种游戏类似益智，这种色彩明快、音乐轻松的游戏一度在美国十分流行，像《卡普空超级益智霸王II加强版》这样的作品，在互联网上依然能拍出个好价钱。但是，新一代的玩家对这些经典并没有直观的认识，这使得他们有必要接受一些相关的认知。最近，世嘉和3D时代携手推出了其《世嘉时代》系列，用三维技术重现世嘉的经典游戏。许多公司都开始作这样的尝试，在经济至上的国度里努力将游戏的历史补足和完备。




## GameSpot

2004年02月23日

我的同事和我，我们加班到很晚，一天的劳顿和工作后，我们稍事休息，想找些乐子。但长时间进行电子游戏，使得我们已对任何形式的娱乐提不起兴趣来了。于是我们把科学的力量聚集起来，开始制造一种了不起的游戏装置——一台能满足我们的游戏需要，并且排除他性的设备。几个小时后，它完工了。这恐怖的家伙拥有Xbox的外形、Commodore 64的键盘、N-Gage和GBA组合在一起的手柄。我们把这个可怕的产品接上电源，突然就发生了一件没有人预料到的事情。灯全灭了，一种硫磺的味道充斥屋内，还有一种仿佛来自地心的闷声。整个装置开始在我们面前漂浮，自己闪着诡异的光。我的同事们大叫一声，逃了出去，但我没有，我僵住了。在光芒中我朝屏幕里看去，我看见了自己，但是不仅如此。我上了年纪！我看起来仿佛未来某个时代的人！我继续看时，发现我开始喃喃自语。事实上，我接受到那些还没有发生的事情的信息，记录着日后的那些故事。现在，亲爱的读者，请允许我为您献上这个星期的专题：《来自未来的新闻》。




## IGN

2004年02月23日

不得不说，现在的网络角色扮演世界充斥着激烈的竞争：《最终幻想XI》、《星球大战——星系》，还有上年纪的《无尽的任务》。随便哪一款都有数以十万计的注册用户，当他们玩上一个月的免费测试后，就很难说服他们放弃了。这一部分和大型多人网络游戏的本质有关——你永远不可能“完事”。你不可能说去击败什么最终的Boss，拯救世界，获得女孩的芳心，然后去干别的。那么，究竟哪些东西才会吸引住玩家呢？有一件事是可以肯定的，那就是开发商们计划将整个宇宙浓缩成一个世界。没有中断，没有分离的服务器，没有参差的版本。“一个无缝的世界”，他们这么叫。当然，职业也会由技能的发展而逐渐成型，而不是像以前那样分战士、法师、盗贼等。



# 《竞马》在线登陆中国




■本刊记者 劳劳客

2004年2月20日，世界上最大的电子竞马赛事——《竞马》网络游戏在中国正式开通。此游戏除着眼点在赛马这一特点外，还有另一大特点，即有线与无线的联动，玩家可以通过网络与手机两种方式随时参加游戏。据了解：该游戏由韩国、中国台湾省游戏精英联合开发、制作。风靡日本、韩国、欧美等世界各地，会员人数众多。《竞马》在韩国曾获得国家最佳教育软件奖、2002年度手机游戏排名榜首。研发公司每年花费巨资在全世界搜集名马资料、马赛成绩，滚动更新。

此外，《竞马》的宗旨是：在竞马中，用户除了可以体验飙速的刺激与快感、赢得比赛之外，还能荣登“名人堂”，进入世界CWD总决赛。为了能训练出千里名驹，用户需要通过操作游戏，掌握大量的选马、养马、训马、赛马等诸多方面的专业知识；用户可以选择加入竞马俱乐部，在俱乐部可获得多方面的独门情报并与其他会员进行及时交流、切磋技艺。在《竞马》中用户除了可以训练马匹，参加比赛，当用户拥有丰富的赛马知识和赛马经验后，还可以参与多种趣味竞猜。

另获悉，竞马的世界CWD联盟每年都在多个国际赛区举办国际A级赛事，届时将汇集世界各国名马以及优秀骑师，年终将在国际赛马场举办CWD总决赛，获胜马匹将得到CWD提供的丰厚奖品，获胜马匹所在赛区将获得CWD特别贡献奖。

## 国内新闻

### 浩方的新招

拥有国内最大电子竞技平台的浩方对战平台，以及最大电子竞技网站CGA的浩方在线宣布，在3月5日启动新形态游戏网站“巴比伦网络游戏资讯门户网站”（http://game.cga.com.cn）。该网站宣称，在启动之初的内容规模就会位列国内前三，同时将采取频道内容导向，有别于目前网游网站通用的专区内容导向，通过游戏资讯的多元化和专业媒体编排，实现游戏资讯网站真正的门户化。

### 江民破天趁热打铁 保护虚拟财富论坛开声




2004年2月17日下午，《2004虚拟财富保护论坛》在北京友谊宾馆科技会堂召开，北京市公安局公共网络信息安全监察处、北京江民科技、中广网，以及北京市部分网吧业主、游戏玩家及媒体记者就网络虚拟财富保护热点话题进行了深入研讨。中广网的游戏总监陈澍介绍了《破天一剑》的发展、中广网运营状况，和一些常见的网络游戏帐号盗号途径、骗局以及木马盗号的情况，并重点



向与会人士介绍了《破天一剑》采取的网络游戏保护措施。《破天一剑》在业内领先采用了手机绑定服务，用户必须先进行手机绑定才能使用本服务。用户在结束游戏以后可立即启动“游戏下线保护”，此时任何人即使拥有该帐号的正确密码，也不能登陆游戏，必须解除下线保护后方能重新登陆进行游戏。这项服务将为玩家的游戏帐号筑起一道安全的“防火墙”。而且玩家们可随时通过自己的帐号所绑定的手机取回帐号密码。此外，在年初开展的“江民携手破天一剑，新春倡导安全娱乐”活动中，还让江民科技的产品KV2004以及《破天一剑》客户端互相捆绑，以达到杜绝网络黑客活动的目的。

### Actoz胜诉 《传奇》抚养权有所归属

2004年2月17日，就Actoz公司向汉城法院起诉Wemade以恢复自己对《传奇》销售额的确认权一案，韩国汉城地方法院作出判决，裁定Actoz胜诉。此案起因自《传奇》的销售分账，Wemade在2004年声称由于合同解除，所以要之前汇入Actoz公司账户的收入转到自己的账户。于是Actoz向法院提出诉讼。Actoz的胜诉意味着《传奇》的海外代理权最终将归属于Actoz，而目前仍在新加坡国际商会进行的Wemade、盛大、Actoz三方仲裁也会因此受到影响。据称，Wemade提出的仲裁旨在认定《传奇2》合同被单方面终止是否有效，以及盛大对韩方的索赔要求。但由于Wemade在官司中败诉，因此它的本土运作也成空谈，这在日后的仲裁中将会对Wemade不利。

### 金山“剑网”拓展市场

近日，国内软件巨擘金山有消息，其自主研发的武侠网络游戏《剑侠情缘网络版》目前已拥有六百多万注册玩家，同时在线人数超过81 000人，已经成功走入产品成熟期。金山“剑网”的成功引起了台湾省代理商的关注，此外，海外也有商家对此表示兴趣。他们向金山表示，有意代理《剑侠情缘网络版》。而金山的计划也希望能在韩国、日本等地寻求“剑网”代理。目前，金山数字娱乐公司副总经理张志宏已飞赴台湾省，同厂商洽谈代理事宜。

## 国外新闻

### 世嘉体育5年计划

世嘉欧洲分部最近同英国开发商体育互动签下了一份5年的合同。体育互动以其《冠军足球经理》系列而闻名，它目前正在计划制作《东区冰球经理》和《冠军足球经理2005》两款新作。自从体育互动去年和Eidos决裂后，并没有停止系

列作品的数据收集和整理。因此，所有体育互动旗下的作品，都将和Eidos合作时无异。而世嘉此举旨在通过其最为熟悉的体育题材游戏拓开欧洲市场，将《百战天虫3D》、《战锤网络版》和《猎头人——救赎》等作品引入欧洲。同时体育互动也声称，会在日后制作专门针对北美市场的作品，同时也要在大洋对岸推广《冠军足球经理》系列。

## 《星球大战》不仅只有绝地









卢卡斯公司日前公布了其新作《星球大战之共和国特种兵》的详细资料。这款舞台依然在知名的《星球大战》背景下展开的游戏，将着眼点放在了隐秘行动上。故事的时间段位于电影《星球大战——克隆人的进攻》以及《星球大战第三部》之间，玩家扮演应动荡的时局而生的共和国特种部队士兵，为了粉碎西斯的阴谋而从事各种危险的机密任务。游戏共有15关，包括Geonosis星、共和国废弃的攻击舰，以及伍基人的故乡丛林星球Kashyyyk等。同时，在第三部中的新角色Grievous将军等也会在游戏中露面。游戏以三人小队为单位，执行人质救援、渗透、数据截获、刺杀、偷袭、破坏及侦察等任务。小队中的NPC由类似《彩虹六号3》中的命令系统来控制。游戏将在今年第三季度面市，同时在PC和Xbox平台上推出。与PC的联网功能相对应，《星球大战之共和国特种兵》将支持Xbox Live服务。

## 你从BT上下载《半条命2》吗？

布拉姆·科韩不久前被Valve的常务董事加布·纽威尔相中，聘其负责Steam在线分发网络部分的技术工作。布拉姆·科韩迄今为止最大的成就就是开发了一种软件，使得你可从网络上以点对点的方式下载难以数计的文件，它就是BitTorrent。而在得到这份工作之前，布拉姆·科韩几乎要靠BT使用者们的捐款过活。据称，布拉姆在网络传输上的认识，是其能参与指导Steam相关技术的关键。

## 卡普空和世嘉的钢牙

卡普空和世嘉也耐不住网络游戏的诱惑，打算在PC市场上开拓属于自己的地盘。《钢牙》，使用的是《鬼泣》的格斗系统，而其背景却设定在科幻的舞台，玩家扮演生化战士进行游戏。游戏设计由曾经担纲《太空堡垒》、《翼神传说》的制作人员负责。开发上，它由制

# 天图科技打出民族牌 人大会堂搞起发布会

■本刊记者 生铁

2004年2月24日，上海天之图网络科技有限公司在人民大会堂重庆厅举行了“2004年天图科技新产品《天之炼狱》推荐及战略合作伙伴签约新闻发布会”。在会议上，天图科技总裁王佶介绍了天图科技2004年的发展战略，副总裁郦彦卿则详细介绍了目前天图科技的合作及自主研发的数款网络游戏产品。与此同时，国家新闻出版总署网络出版与音像电子司、北京连邦软件股份有限公司、中国电信集团互联星空事业总部以及Intel公司的代表也出席了会议。在会上，北京连邦软件股份有限公司总裁王建华与天图科技总裁王佶签下了5000万的销售合约，并在今年展开全面的合作。



连邦软件总裁王建华亲笔签下与天图科技合作的价值5000万的销售合约。

这次会议上，天图科技还着重介绍了中韩合作开发的《天之炼狱》和自主开发的《天之游侠》等其他几款陆续推出的网络游戏。天图方面宣称，《天之炼狱》目前的注册人数已达到350万，最高在线人数8万。

这次的会议是近一年来给笔者留下较深印象的发布会。会议场地不说，光是新闻通稿便颇有特点。其中不仅表明了天图是肩负振兴游戏民族游戏业的“产业的核心成员”，话里话外还把上级主管部门和合作伙伴也都夸到了，看起来颇有游侠网主笔的风格。天图的副总裁郦彦卿是大家都熟悉的游侠创作室的开创者，同时也有运营多款网络游戏的背景。在这次会上，面对业内记者尖锐的问题，他不仅做了滴水不露的回答，还大谈民族游戏产业崛起的必要性、社区类网络游戏国产化的势在必行。



“网络游戏渠道商不是百货商场，什么都卖。”天图科技总裁王佶对记者讲述网络游戏渠道的特点。



“网络游戏业不是高科技行业，它是个消费行业，娱乐行业，是个公平的行业。”天图科技的投资方，中国创业总裁兼合伙人冯波。



“我们的《天之游侠》采用的是《天堂2》的引擎开发的。”天图副总裁郦彦卿在谈到这款将在今年6月推出的自主开发的国产游戏时说。记者们对天图的开发团队普遍感到好奇。



坐在人民大会堂的客厅里侃侃而谈，下一步就要看天图科技能拿出什么好办法占住那将属于自己的网游市场份额了。

# 游戏制作精英，你在哪里？






■本刊记者 古留根尼·我我神

继游戏制作大赛之后，天晴数码最近举办了网络游戏制作精英比赛。对次，我们采访了天晴数码，希望能够对他们举办这样的比赛有个初步的了解。

**大众软件：请问贵公司组织该次网络游戏制作精英比赛的初衷？**

天晴数码：我们举办这次大赛，是因为整个游戏圈内的人才极度匮乏，要从中吸收人才到天晴数码来已经变得非常困难。大赛的目的就在于让更多不是游戏圈的人也能被发掘。游戏大赛不是去找创意，而是挖掘传统行业，具有游戏制作潜力的人才。我们举办大赛的目的也并非只为天晴公司，而是希望通过这样一个公益性的活动来让更多的人关注游戏圈，进入游戏圈。最终天晴作为游戏开发公司，也是大环境改变后的受益者之一。

**大众软件：目前网络游戏几乎成为中国游戏市场的主流，但是其缺乏一定的人文特质也是众所周知的，贵公司期望网络游戏能朝什么方向发展，为此你们会有哪些举措？**

天晴数码：未来两三年流行的游戏，我相信角色扮演游戏还是会占主导地位。网络游戏充分的展现了互动性，如果是个人操作，那么趣味性就降低了。角色扮演游戏未来的发展，可能采取不同的社会背景、不同的价值观，不同的风格来吸引玩家，会越来越细化。而休闲游戏方面，并不是每个人都有那么多时间来玩。商家在意的是能不能赚到钱，没有利润，不符合商业社会经济运作的概念。因此休闲游戏的发展很大程度上涉及一种合理收费模式的形成，才会得到更好的发展。就公司相应的举措来讲，我们首先要解决了生存问题。在未来，主要精力会放在游戏平台上。我们的计划是，到今年年底推出十款游戏。是不是做十款游戏赚的比做一款游戏多的缘故？对此，我的回答是，游戏的开发需要各方面的人才，所谓的全才，几乎是没有。在这样的情况下，需要提供机会给他们进行锻炼。通过开发这些游戏，对大量有资质愿意学习的人，可以提供机会培育。虽然说需要大量的资金投入，但目前我们的资金压力不是很大。通过这样一个计划，两三年后我们就会有很出色的资源。在这个基础上，我们就可能做出比较优秀的游戏。

**大众软件：单机游戏是否还有市场？有可能的话，你们是否会象发展网络游戏那样发展单机游戏市场？**

天晴数码：单机游戏能够存在，必然有其存在的理由和价值。但就天晴而言，目前我们还没有开发单机游戏的计划。



天晴数码天董事长刘德建。

作了《生化危机》系列的卡普空R&D4部负责。游戏最多允许6人同时进行，玩家可以组队，也可以乱斗，人物的控制由键盘和鼠标就可以实现。每个人物都拥有一名"守护者"机器人，它能够保留角色的技能，并且在玩家死亡的时候进行复活。而玩家所要做的只是阻止敌人摧毁自己的"守护者"。该游戏被设计在IPS Nifty，日本最为主要的一种网络服务上运行。因此，《钢牙》依然不是一款面向国际市场的作品。

## EA又干掉一家！

来自官方的消息，EA正式关闭了开发《网络创世纪》的Origin工作室。奥斯汀当地的报纸发表文章称"雇员可以去加里佛尼亚州任职，也可以卷铺盖滚蛋"。据说这一行政决定牵涉到的职员将有100人。而对此，EA声称此举只是为了"确保EA的业务能够顺利发展"。相关人士透露说，EA此举对奥斯汀，甚至德克萨斯的开发环境无异于又是一次撼动。而事实上，EA也早就有打算削减在德州的部门，把人力全部投到红杉湾总部所在地去。

## 一句话新闻

■由于诸如《半条命2》泄露这样"对娱乐软件进行伪造和盗版等有组织犯罪产生的持续影响"，娱乐软件协会（ESA）呼吁联邦政府对外国施压取缔软件盗版，俄罗斯和马来西亚等诸多亚洲国家在整顿目标前列。

■由互动艺术与科技学院颁发的第七届互动娱乐成就奖公布提名，《命令与征服——将军》、《英雄本色2》、《波斯王子——时之沙》、《星球大战——旧共和国的武士》等游戏将角逐年度最佳作品。

■以制作《NBA街头篮球》著名的独立游戏开发公司NuFX近日加入了游戏开发巨头美国艺电的旗下，虽然两家公司已有15年的合作历史，但对诸多举步维艰的独立游戏制作公司而言，依附于行业寡头仍然令人扼腕的。

■微软取消了之前因著名版权问题闹出纠纷的网络游戏Mythica开发项目，一并遭难的还有该项目的40名开发人员，对此微软的说法只是"经过长期的考虑，我们认为该项目没有进一步投资的必要。"

## 数字

**150万：**索尼官方声称，PS2的在线用户目前已达到150万人，这个数字是Xbox网络服务Xbox Live用户人数的两倍。

**3亿7300万：**NPD的统计指出，在2003



**大众软件：对网络游戏的市场看法如何？它是否规范化？在这个市场现状中选举出的精英，代表着那一方的声音，这种声音是否对网络游戏正常的发展有益？**

**天晴数码：** 网络游戏市场是一个比较新兴的市场，必然会存在一些问题，比如目前比较严重的私服、外挂现象。在一两年前，你都想不到，网络游戏似乎一夜之间杜绝了单机版游戏的盗版现象，但是私服一出现却又使得大家跌破眼镜，盗版成为了一个大家怎么也摔不掉的阴影。从管理上讲，其实私服是很容易管理的，如果政府愿意加大管理力度。私服不是个人行为，他必须让大家知道有它在，大家才可能来玩。但是只要一两个人知道，它就不是秘密。网络游戏是个刚起步的行业，从国家利益的角度讲，其发展对于软件行业的成长可以起到一个很好的推动作用。因此，需要得到国家有关方面的有力支持。说到精英，既然如问题所说，他们来自市场现状，那他代表的声音可以代表了市场的声音。一方面，网络游戏的市场正是在这样一批精英的推动下才得到迅猛的发展的，这一点有目共睹；另一方面，一个成功的企业精英，其必备的一个先决条件就是强烈的社会责任感，否则，他就不可能得到长远的成功，从这一点来说，我对网络游戏的未来行业前景看好。



**大众软件：贵公司对网络游戏日后的路有什么看法？它在形势推动下会形成一个什么态势？（无论这种态势是否符合大众或者贵公司期望）**

**天晴数码：** 我觉得从产业的角度来看，肯定是会欣欣向荣。特别从游戏制作的角度来讲，对我们是一个非常好的机会。在中国市场，游戏制作业不是很理想。首先原来就比较薄弱，而且盗版问题非常严重。随着时间发展，跟国外的差距也就越来越大了。网络游戏的出现具有划时代的意义。在网络游戏领域发展差距只有三到五年，而从网络技术、开发能力几个方面，不存在本质上的差距。

**大众软件：对于各方面突然支持网络游戏的现象，贵公司认为这其中是否有冒进的危险性存在？对于网络游戏制作，这种现象是否会促成一种不健康的、一拥而上的恶性循环？**

**天晴数码：** 正如上述的网游行业的特殊性，我们注意到有很多以前没有涉足网络游戏的企业或组织都参与或宣布参与该行业，这是有助于促进市场的成熟。当然，不排除会出现一定的不健康的或者不太合乎市场需求或有违市场规律的做法。作为一个以研发为核心的网游企业，我们希望众多的厂商的参与，能够带来比较积极的竞争，能够促进部分国内有实力的企业的成熟和崛起，最终成长成为国际游戏行业中极具分量的重要角色。P



附图为工作人员正在进行动态捕捉。

年第四季度，电子游戏软硬件销售额为3亿7300万加元，其中软件和硬件销售分别上升了19%和35%。

**2000万：** 任天堂官方消息，GBA和GBASP在美国的销量已达到了2000万台。

## 声音

“首先，我不认为电脑游戏会消亡，假如每个这么说的人都给我一美元的话，那么我早发了。”

**——GameSpot助理编辑杰森·奥坎普关于电脑游戏永不死的观点。**

“游戏摆脱不了一个幼稚的男性产业的发展模式——它在变革，但进展却不如人意。”

**——游戏研究员戈扎罗·佛拉斯卡针对游戏界发表评论。**

“它并没有给予家长充分的信息……不少游戏都包含着我们认为家长应该多加注意一下的内容。”

**——《美国医疗协会志》在调查后发表文章声称，ESRB的分级制度并没有人们想象得那样严谨。**

**2004年4月大陆电脑游戏新产品预发售表**

| 发售日期 | 产品名称 | 游戏类型 | 价格（元） | 容量（CD） |
|---|---|---|---|---|
| | | 奥美 | | |
| 2004年4月 | 反恐精英——零点行动 | FPS | 待定 | 1 |
| 2004年4月 | 英伦霸主3 | 模拟 | 待定 | 2 |
| 2004年4月 | 地面控制2 | 即时战略 | 待定 | 2 |
| 2004年4月 | 部落2——复仇 | FPS | 待定 | 待定 |
| 2004年第一季度 | 半条命2 | FPS | 待定 | 待定 |
| 2004年第一季度 | 神界外传 | RPG | 待定 | 待定 |
| | | 新天地 | | |
| 2004年4月 | 杀出重围2 | RPG | 49 | 2 |
| 2004年4月 | 海滨嘉年华 | 经营模拟 | 49 | 1 |
| 2004年4月 | 见习天使 | 恋爱冒险 | 69 | 3 |
| 2004年4月 | 世界新秩序 | FPS | 49 | 1 |
| 2004年4月 | 午夜惊魂 | 恐怖冒险 | 49 | 2 |
| 2004年4月 | 火星杀阵 | FPS | 49 | 1 |
| 2004年第一季度 | 模拟人生——家有宠物 | 模拟经营 | 待定 | 2 |
| 2004年第一季度 | 荣誉勋章——奇袭先锋 | FPS | 待定 | 1 |
| 2004年第一季度 | 公元1503 | 策略 | 待定 | 2 |
| 2004年第一季度 | 模拟人生——魔幻天地 | 模拟经营 | 待定 | 2 |
| 2004年第一季度 | 哈利·波特——魁地奇世界杯 | 动作冒险 | 待定 | 1 |
| 2004年第一季度 | 指环王——王者无敌 | 动作冒险 | 待定 | 3 |
| 2004年第一季度 | 战地1942——秘密武器 | FPS | 待定 | 1 |
| 2004年第一季度 | NBA Live 2004 | 运动 | 待定 | 2 |
| 2004年第一季度 | FIFA 2004 | 运动 | 待定 | 2 |
| 2004年第一季度 | 极品飞车——地下车会 | 运动竞速 | 待定 | 2 |

# 让行业性感一点

■本刊记者 古留根尼·我我神



你觉得沉闷么？这也许听上去是很不应该的事。但就好象我们整天因为工作需求而玩游戏，已经没有什么娱乐形式能刺激我们了一样。电子游戏也需要新鲜的噱头来鞭笞消费力，更何况这还是一个以创造力和革新闻名的行业。

然而，并不是说所有的新花样都是好的。我一直期盼打碟机和打鼓机能在电脑平台上得到真正的移植和发展，但是到头来这种产品创意不受到市场的欢迎，我还得花一块钱一枚的代币去嘈杂的游艺中心。在这一点上电视平台做得就相当不错，尽管有时他们似乎过了火。Xbox的《铁骑》可以说完全颠覆了传统的游戏概念，不但需要你上网，还用实感画面和烦琐操作诱惑你，逼使你购买专门的驾驶摇杆和操控件——假如你能把那玩意叫做摇杆什么的话。因为最近专门为博物馆等单位制作模拟驾驶舱的PROTO-TYPE，发表了一款《铁骑》的专用模拟驾驶舱。这件长188cm，宽92cm，高128cm，重30公斤的大家伙，其尺寸看上去就能让人望而却步。此外，它还附有仿造驾驶员通信头盔制造的周边，可以通过内建Xbox Live实现语音通信与扩音功能，隔音的它还能完全表现《铁骑》的声音质感，让你绝听不到父母开饭的叫嚷。当然购置这样一个怪物级的硬件需要20万日元。假如你没那么多钱，倒可以尝试一下MSY公司的STEEL ARMOR，它的驾驶舱长170cm，宽57cm，高55cm，重14公斤，远远比PROTO-TYPE的要迷你，而且只卖35 000日元。当然这对国内的玩家来说都是一样的，我想说的是，游戏硬件业什么时候发展成如贵重金饰和家用电器那样，成了一种开张吃三年的高价位买卖了？

想听更荒谬的事情么？俄罗斯不知从哪儿冒出来这样一款MP3播放器，其外形被设计成AK-47突击步枪的弹夹，更绝妙的是这玩意也真的能够插在AK-47上。但说到底它依然是一款MP3，拥有20G的硬盘，缓存有8M，附有播放8小时的锂电池，能上互联网进行更新。问题的关键在于，没有人规定拎着半自动武器就不能听音乐，就不能时尚化，就不能追逐IT潮流。因此如何更方便快捷地为那些枪手提供一种能和枪支兼容的MP3环境，自然会有一些闲得无聊的硬件厂商想到。好吧，这只是这个行业越来越堕落的表现之一罢了。

之所以这么说并不是每两个礼拜我就要对时新大事进行一番评论，而要命的是并不是每两个礼拜都有一定量的时新大事值得进行评论的。自从2003年圣诞档期过后，电子游戏界就好象陷入了一种思维胶着状态。你在整个2月份看不到值得欢欣雀跃、腾空硬盘的3A作品。《铁路先锋》作为一款针对消费对象型的游戏出现，而《欧罗巴1400》无非是在炒成功典范的冷饭。在这个流行把自己卖给发行商的年头，真正的核心开发者不得不被大趋势打落下马。行业的越来越坚挺，同时也意味着开发成本的提高、市场预算的飚升、盗版对行业的损害越来越严重。独立工作室在商业和创作中游刃有余、寻找合适的平衡点赖以生存，也不再是定律。在过去几年中，大约14家独立开发商把自己出卖给了发行巨头。这包括2002年6月EA收购了《极品飞车》制作组黑盒子、2002年11月Take-Two收购《湾岸》制作组天使工作室以及10月份Activision收购《使命的召唤》制作组Infinity Ward。而在过去12年里，有60多家独立开发商被收购，其中甚至包括一些知名的团队，比如说Maxis和Bungie。在一次访谈中，前暴雪名人比尔·罗伯，现旗舰工作室创始人；前黑岛工作室成员菲尔古斯·乌奎哈特，现黑曜石娱乐创始人；前暴雪北方分布职员迈克尔·斯堪蒂佐，现流放娱乐创始人；前Interplay创始人布里安·法戈，现InXile娱乐CEO聚在一起，说了说他们对那些因为局势所逼而不得不出卖个性和自我，最后在商业操作的压力下又只好重新以自己的创造力为武器，试图在市场内做尽可能挣扎的制作人的辛酸。



# 仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演　■制作：上海软星
■发行：寰宇之星　■上市日期：2004年暑期
■推荐度：★★★★☆

## “缘起不灭再问情 遥念七夕夜雨”

■“仙剑三外传”主企划 王世颖

又和大家见面了，我是“仙剑三外传”的主企划王世颖。2003年可说是游戏产业扬眉吐气的一年，国家体育总局批准电子竞技成为我国正式开展的第99个体育项目，而各种评奖也如雨后春笋般冒出来。凡是有评奖，必然少不了《仙剑奇侠传三》，每个奖项总要有联络、提供资料、领奖等一系列事情等着我们，有些非常专业的奖项还要有演讲和报告。半年下来，“仙三”收获颇丰，大大小小的奖项领了十几个，虽不算绝后，亦属空前了。当然这不仅仅出于大家对“仙三”的肯定，也是之前从来没有过如此多的评奖。一片人仰马翻之中，“仙三外传”的开发工作也紧锣密鼓地展开了。







“仙三外传”游戏截图。

### 十年四世同堂

早在“仙三”开发中期，就已经确定了下一款作品不会是“仙四”，而是“仙剑外传”。因为“仙三”是“仙剑”系列第一次具有完整世界观的作品，要交代的东西很多，都压在“仙三”的剧情中就会造成情节密度太大，玩家不易理解。事实上“仙三”已经有这种问题了，很多玩家反馈说“仙三”的剧情玩一遍时感觉不到什么，玩到两遍、三遍时会突然顿悟“原来这句话中暗含的意思是这样啊……”

三代发生在一代的50年前，而“仙三外传”发生在三代和一代之间，起着一个承上启下的作用。不仅会给玩家解答三代中很多悬而未决的谜团，更将三代和一代紧密结合起来。这样，10年间，四代同堂的“仙剑”以“仙三外传”结尾，一个完整的传说结束。而未来的“仙四”就可以毫无枷锁地续写统一世界观下的不同故事，有更广阔更自由的创作空间，将会给玩家带来全新的感受，并引领“仙剑”系列进入一个新纪元。

### 借问情为何物

当玩家在“仙三”中激斗正酣的时候，其外传的剧情大纲已经三易其稿，最终定案。《仙剑奇侠传三外传——问情篇》是它的正式名称。“问世间，情是何物，直教生死相许？”——流传千古的诗句，最难解的问题，每个人少年十五、二十时，都会有这样的困惑。而“仙三外传”的情节，就是从这一点引申开来的。三代的主题是轮回，表现轮回中生死不渝的爱恋，无论神鬼妖仙，无论沧海桑田，永存心中的爱意是不会随着这些而改变的。在“仙三外传”中，对于轮回中的情爱纠葛有着更深入的阐述，一些未了的情缘，未完的故事，也有最终的交代。

与三代清晰的故事线索不同，本次外传情节更加多线，人物关系更加复杂。虽然同样是5个主要人物，但结构换成了三男两女，感情线多角而交叉。一代中很多重要角色，在本作中都会以青春年少的形象登场，像李三思、酒剑仙、剑圣。他们年轻时有怎样的经历，又是怎样走上了各自不同的人生路，相信玩家会非常感兴趣。本作中重要的青年男女角色多达十余人，几乎现实中存在的各种感情状态在游戏中都有所体现，这种结构令“仙三外传”呈现出青春偶像剧的风貌。

在游戏中，亲情和友情被提到了和爱情同样高的位置，这在“仙剑”系列中也绝无仅有，尤其是热血男儿倾盖如故、死生相交的豪情。“少年侠气，交结五都雄。肝胆洞，毛发耸。立谈中，生死同，一诺千金重。”更有父子爱、同门义、兄弟情穿插其中，更加凸现了“仙三外传”的主题曲——《挥剑问情》的深远意境。

### 身系天人合一

“仙三”角色的名字都来自药用植物，这个有趣的设计令很多玩家津津乐道，加上去年非典的流行，颇有一点应景的趣味。在外传中，主要角色的名字都来源于中国古代天文学名词。

**南宫煌：** 古代天文学家把天球划分为5部分，分别是中宫、东宫、西宫、南宫、北宫，其中南宫代表朱雀，属于火系。煌字的本源是星的光辉，有时会特指日珥等恒星火焰爆发现象。姓名相合，五灵为“火”。

**温慧：** “温”是古代客星的一种。《黄帝占》中称：“客星者，周伯、老子、王蓬絮、国皇、温星，凡五星皆客星也”。慧星几乎是人类最早认识的天体之一，古代将带尾巴的星称为“彗”，认为彗星经过某些星官有“破军”之势。“温”对应人物的水属性，

而“慧”则代表了她的强悍性格。

**王蓬絮：** 《黄帝占》中称：“客星者，周伯、老子、王蓬絮、国皇、温星，凡五星皆客星也”。所谓“蓬絮随风”，不

仅仅暗示了她的五灵属性是风，更符合她柔弱纤秀的外形。

**星璇：**“璇”是北斗七星中的第二颗星，法星，主地。他的五灵属性为土。

**雷元戈：**“元戈”为中国古代星名，包含在御夫座中。“雷”则代表他的五灵属性。

为什么会有这样的设计呢？是因为外传有另外一个世界观方面的主题，就是“天人合一”。这是中国古代最具有影响力的世界观之一，并且和现代的生态学理论有相合之处，同时也符合当代地理学的研究对象——人地关系。更重要的是，外传中最主要的矛盾也是天、人、地三者之间的矛盾，处于矛盾中心的主角们顶着这样的名字自然最合适不过。

## 人物设定

**景天之子：**将自家店铺的名字绣在衣服上，当爹的让儿子做人体广告，寒~~

**圣姑：**“仙三”、“仙一”的很多主要人物都会在“仙三外传”中出场。

## 玩家论剑

“仙三外传”开发时间虽短，但我们研发团队可没有半点马虎，反而更加精益求精。尤其是对待玩家的意见，我们安排专人广泛搜集，并定期讨论，根据玩家意见修正“仙三”的一些设定，让“仙三外传”更加完善。

**无责任点评魔点：**我不知道有什么地方不足的……大概就是缺了像“轩辕”剧情提示的功能吧？

**dark_wanderer：**最好是有提示或加入记事功能会更好，不然这会苦了玩家。

**Fri Jan：**希望能增加任务提示，或在对话中把任务提示说清楚一点。

——非常感谢这些玩家的建议

## 倾情回应

在“仙三”的企划团队中，大多数都是第一次做游戏的新手，但几乎都是玩游戏的狂战士，大家都觉得难一点会更好，但是……这样的想法有点不够体贴玩家。因此，我们在外传的对话中重点强调了任务提示，并且同样将关键语句变色显示，用来提醒玩家。



而且，我们还设计了全新的任务提示界面——洞冥宝镜，当然，这个洞冥宝镜也是剧情中的重要物品之一。“仙三”有一大特色就是能将系统和剧情结合得天衣无缝，这已经快成为一个传统了，在外传中当然要继续发扬光大。至于洞冥宝镜在剧情中会有什么样的表现，且容我卖个关子，以后再说。

全新的任务提示界面设计得非常体贴，不仅有任务内容，还有详细解说，更有关键截图。主支线任务分别用不同颜色来表示，而已经完成的任务则用另外一种颜色，这样玩家就不用费心去记忆了，能更投入地享受剧情带来的乐趣，即使间隔很多天再玩也不会因为忘记前情而觉得索然无味。

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/
■欢迎广大读者把自己对“外传”的意见和建议发到这里。

## 南宫煌书场

大家好，在下南宫煌，是《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的男主角，响当当的第一号人物。今天在此撂地开讲，大家有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场，老少爷们，大家上眼瞧！

什么？这位问我是干什么的？啧啧……在下蜀山仙剑门下第一仙，人称“煌大仙”便是！举凡降妖捉怪，作法驱邪，看相批命，五行八作，在下是无一不精，无一不晓，蜀山剑法出神入化，蜀山仙术更是惊鬼泣神。实乃蜀山数百年来不世出的奇才！

闲话少说，书归正传。在下前来贵宝地，为的是给大家一个机会，一个参观蜀山千载难逢的良机。俗话说“蜀道难，难于上青天”，这蜀山更是难上之难。不过没关系，在下生于蜀山，长于蜀山，就算是蒙上眼睛拿着大顶，也能上下自如。一百吊钱，仅仅一百吊钱，您就能随我游览蜀山！

大家来看！这就是蜀山全景游览图。我们从登云麓上山，道路虽险，但风景绝佳。上得山来，迎面是一座牌楼，上书4个大字——“凌耸九霄”。向前是上清宫、三皇殿，经楼、剑楼直通后山。东边瞧，兵库、冠库、符库、经库乃蜀山收藏之所。西边高崖上，更有练武场、剑气台、存思堂，地势绝险，有心肺之疾者勿上。旁侧有斋房、丹房、御风台，这御风台靠仙术上下，要想参观游览再付十吊。后山乃蜀山禁地，禁止外人出入，大家远远看一眼便是，真要实在想参观，也不是不能商量，咱们私下再谈如何？呵呵……

您说这塔？您可真有眼力，这就是名动天下的锁妖塔了。可惜年久失修，已属危房，想要进去可有生命危险。大家还是安全为上吧，安全为上……（哼！老子还没去过呢，怎可能带你去？）





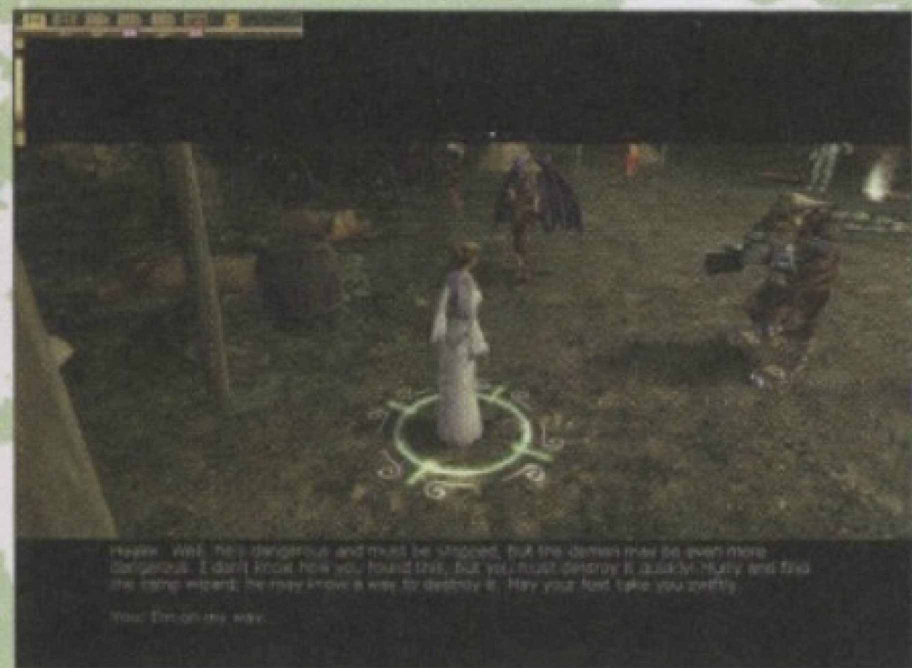


蜀山全景：仅仅十几年，长卿就把蜀山建设成这样，难道真正的经营之神不是景天而是他？

■类型：大型多人在线 ■制作：Origin Systems ■运营：美国艺电
■上市日期：2004年4月 ■推荐度：★★★★☆

# 创世纪X——奥德赛
# Ultima X：Odyssey

■甘肃 James



有20年历史的《创世纪》（Ultima Online，以下简称UO）系列有了最新的续篇。自从2003年夏天游戏的发布会以后，基于不列颠尼亚虚拟世界的游戏系列最新作《创世纪X——奥德赛》（以下简称UXO）的面目已经越来越清晰了。和以往不同，UXO将不再是UO资料片中的一个，而和UO相同的一点是，UXO同样是一款在线角色扮演游戏，你依旧可以和你的朋友一起组队冒险，探索宏大的世界。

## 回家的感觉

在"创世纪之父"Richard Garriott离开Origin以后，《创世纪》的新作一直备受瞩目，很多人担心Garriott的离去会动摇整个系列的固有特色，但在UXO的开发中，制作人员一直强调他们会努力保持整个系列的风格。他们很清楚要把玩家留在多年以来一脉相承的《创世纪》世界里才是根本。《创世纪X》的故事紧接着《创世纪IX——升腾》（Ultima IX：Ascension）开始，因此会延续《创世纪IX》中的一部分体系，同时也参考了系列中几款作品的成功元素，角色、职业、种族、怪物等设定都受到整个系列的影响，并在此基础上进行一些创新。游戏的制作人Rick Hall信誓旦旦地表示："我们希望让玩家有一种'回家'的感觉，游戏里会是他们将近20年里流连其中的熟悉世界。"

## 加入这个世界

在UXO中，将有人类、精灵、半兽人、鼠人等种族可以选择。每个种族中可选择性别、肤色和脸型等，最后是选择角色的发展路线。每一种路线将包含3种不同的职业，每种职业都有与自身相关的技能设置，选择职业之后，每个职业都有3种各自最低级的技能。玩家在积累了一定的经验点后可以获得能力点，这些点数可以购买新的技能，或增强现有的技能。在UXO中，玩家们在每间隔一定的等级之间就能获得状态点和能力点，这是因为到了游戏后期升级的间隔会越来越长，这样的设计可使那些不能长时间游戏的玩家们能够用不多的时间就获得很大的成就感。

在整个《创世纪》系列的历史上，都是以"美德"体系为核心的，UXO同样继承了这一个传统。玩家可以学习和使用创世纪美德以获取新的特殊技能，甚至会取得"圣者"的无上地位。在游戏中玩家可以通过与怪物战斗、远征任务的方式得到经验点，提升美德等级，而这种等级和人物等级毫不相关。美德体系除了强化角色的能力外，还可将点数添加到物品上，使装备道具的效力得到提升。UXO里总共可选择诚实、怜悯、勇敢、正义、牺牲、荣誉、灵性和谦虚8种美德。



在个人的发展之外，UXO改善了等级设定。很多在线

游戏都存在这个问题，玩家必须在等级上与队友们保持同步，如果因为上线时间的差异最后导致拉开等级差距，就无法再组队了。而UXO则试图改善这个问题，使得低等级玩家也能和一个等级非常高的玩家组队进行游戏。当一名玩家加入队伍时，整个队伍中所有玩家的等级会进行平均调整，角色们在冒险中可以讨论行进的路线方向，也可以分配装备和战利品给整个队伍。



在UXO中有一些细节上的设计很人性化，同时也体现着它和同类游戏的一些区别。例如此前的在线游戏会让玩家花费大量的无用游戏时间：当进入游戏，发现朋友在地图的另一侧组队，如果玩家要加入队伍，要花费很多时间才到达目的地。而在UXO中则增加了传送的设计，除了散布在场景中的传送门，玩家们也可以编制好友名单，当朋友们在名单中出现时，只要简单地点击操作就能马上把他传送到想要到达的地点。

在线游戏的另一个习惯是，当玩家的角色死亡时，系统会扣除一部分经验值作为惩罚，玩家辛苦的努力都会白费。在UXO中，死亡后惩罚经验值被取消了，但玩家仍然需要因为其他的一些原因而避免死亡，这样的设计无疑更为友善。

## “奥德赛”冒险系统

UXO强调了它全新的“奥德赛冒险系统”。按照开发人员的说法，在UXO的世界里，你用不着四处游荡寻找冒险的机会，因为这些机会自动找上门。有2种冒险方式，其一是一般意义上的任务（Mission），二是远征任务（Quest）。一般任务可以通过和城镇里的NPC交谈获得，这都是些相对简单和琐碎的任务，比如护卫商队和拯救迷路的陌生人等，完成任务后可以获得经验值和其他一些奖励。这些任务因为是随机的，所以可能千变万化，即使一直玩下去也会觉得有新鲜感。

远征任务显示了UXO和其他MMRPG的不同之处。在游戏中，NPC会自动和玩家进行接触，很容易你就可以知道有什么样远征任务在等待着你，当然你可以选择只接下自己喜欢的任务。而有什么样的任务会找上门来是根据玩家当初选择的美德所决定的。如果你选择的美德是“怜悯”，那么很有可能被要求协助拯救某人；而如果你选择的美德是“勇敢”，那么就有可能被要求杀死一头巨龙，拯救被围困的公主。在远征任务中，大的任务因为有许多支线，所以完成这个任务还有可能得到不止一种美德点数，甚至可以用不同的方式去完成同一个任务。例如我们可以帮助巨龙找到它的同伴，消除它的寂寞和暴躁，进而得到“怜悯”的美德。

游戏的初始阶段大约会提供300种左右的远征任务，这些任务难易和耗时不等，可能在一个小时内就可以完成，也有可能耗费数小时之久。另外系统也会根据一个队伍的等级来制定相应的远征任务及调整每个任务的难度等，使任务本身保持着新鲜感。

## 乐趣

正如前文提到的那样，在UXO中不同等级的玩家可以组队一起冒险，这就是开发人员所提倡的，让所有参与进来的玩家都得到乐趣。因此UXO中的任务会以快节奏发生，使玩家保持很高的兴致。在冒险途中，为了避免队伍迷路，还为每个队伍设计了任务石，它可指引前进的关键路线，减少时间上的浪费。另外，为了避免玩家们经过远征抵达任务地点却被其他队伍抢先完成任务的情况，系统会自动为特定的队伍开启一块私有区域，在一定时间段内，只允许这个队伍进入。

UXO中的另外一个特色是其独特的战斗设计，UXO设计师戏谑地把目前在线游戏中的战斗称作“三明治”式的战斗，玩家们可以设置为战斗模式后悠然下楼吃饭。而UXO将会更加具有技巧性，玩家要做的不是简单的挥动武器砍杀，还可以自主进行防御，使用特殊攻击和组合技能，甚至可以打断对手正在施展的一些招数，这样我们可以根据对手的情况选择战斗方式，以自己的长处遏制对方。这无疑给玩家带来更大的挑战，但却不再流于枯燥和无趣。



正如我们看到的那样，UXO是一个和以往《创世纪》系列一脉相承，又在许多环节上有所创新的MMRPG，和眼下的《网络创世纪》也有诸多的不同。UXO很重视玩家独特的冒险经历，其标榜的“奥德赛冒险系统”确有过人之处，除了宏观上的改进，在细节上提供了很多体贴的设计，意在减少玩家在同类网游中遇到的诸多不便，能让更多的玩家参与到冒险中去，并得到乐趣。作为一个老资格的游戏系列，能从单机走上网络化的方向，并试图有所创新，不论结果如何都是值得我们钦佩的。正如Rick Hall所说：“通过《创世纪X——奥德赛》，我们要再次重申Origin公司的宗旨——我们仍在创造世界。”

■类型：战略角色扮演 ■制作：弘煜科技 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2004年夏 ■推荐度：★★★★

# 风色幻想III Wind Fantasy3 罪与罚的镇魂歌

■北京 Safer



1999年，当《魔导圣战——风色幻想》第一次映入玩家眼帘时，也许谁都没有想到，这正是一个知名系列的开山之作。如今，在经过2000年的《风色幻想SP——封神之刻》、2002年的《风色幻想II——aLIVE》后，我们再次盼来了其最新作品《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》。

人类与妖精的战争持续多年，为了能还世界一片清静，加瑟多利用远古时代邪神迪斯雅所使用过的7枚原罪徽章封印了乱世的六大圣灵，虽然7枚原罪徽章的威力强大，并且为加瑟多带来了"救世主"的名声，但这并不能挽救他自己的性命，同时，也并未真正把人民从战争的灾难中拯救出来——加瑟多的过世使得咒语失效，世界即将面临更为巨大的危机。

对于这场无法回避的恶战，一向乱如散沙的人类第一次达成共识，集合全世界的精英们成立了一个专为消弭"七原罪之劫"的组织——"断罪之翼"，希望这个组织能够代替过世已久的救世主加瑟多来了结这场罪与罚的轮回，让世界能够得到真正的和平与安宁。

想要成为"断罪之翼"的成员可不是件轻而易举的事，需要通过重重考验。大陆历189年秋，白发少女凯琳终于通过灾厄殿的考验，成为北帝国圣都尼鲁进入"断罪之翼"的代表，在这里，她结识了年仅20岁却以其优异表现获得"修罗将军"之称的圣亚里昂公子——西撒和其他的伙伴们。

在接下来的冒险旅途中，凯琳以及她的伙伴们会遇到怎样的危险，命定的"七原罪之劫"会是一场什么样的灾难，"断罪之翼"的成员们能够遇险为夷吗？这一切还有待玩家们到游戏中亲身体会了。

除了曲折离奇的剧情，制作小组对于引擎也加以着重关注。在《风色幻想III》中，所有的战场地图都采用全新制作的3D引擎，玩家在进行游戏时，可通过转换角度以获得最佳观察全局的视角，是不是有一种统观全局、运筹帷幄的感觉呢？由于采用了新的引擎，本作中将会出现"空中连击"和"高空全地图攻击"的华丽场面，辅以色彩绚丽的魔法效果和声光效，无疑将会给玩家带来全新的游戏体验。

在《风色幻想》其他几作的基础上，三代中完善了二代中颇受欢迎的"魂体系统"，收集的魂体可以与角色的武器或防具结合使用，从而提高角色装备的威力，不同的魂体有不同的功效，可以说是多多益善。

好感度在这类游戏中从来都是占有一席之地的，也许它不像其他能力那样明显，属于隐藏功能，但在本作中可是不容忽视的重要元素。当角色之间深入到一定的关系时，这二人同时出现在战场中就有一定几率使用出强大的爱情合体必杀技与友情合体必杀技。"必杀技"这3个字想来已经很好地体现出其能够带来的强大攻势了。



当然，游戏中除了上面所提到的还有不少更新之处，像转职系统与技能系统等。《风色幻想III——罪与罚的镇魂歌》能否成为该系列的巅峰之作？就让我们试目以待吧。

■类型：大型多人在线 ■制作：韩国HaanSoft
■运营：万向通信有限公司
■推荐度：★★★
■上市日期：2004年春



# 辉煌

■游侠创作室 毛毛虫



国内网络游戏已经呈现群雄逐鹿的局面，市场竞争非常激烈，而目前大家所关注的那些还未上市的产品，除了《魔兽世界》即将露出它的真实面目，《天堂2》也已和玩家见面，还有一部分韩国游戏也受到网游爱好者的关注，《辉煌》便是其中的一个。有些玩家不禁要问了，在大家已经对韩国网游慢慢品出滋味的今天，一款韩国网游能受到如此关注它究竟凭的是什么？系统，画面，还是其他？下面就让我们带着上面的这些疑问，去探寻这个“辉煌”的世界。

游戏以神话加奇幻的幻想大陆为背景，展现出一个历史与神话交集的世界，将梦幻的世界帕琉斯大陆上流传着的那些迷人神话和古老历史故事讲述给玩家。游戏的背景充满了奇幻元素，《创造的故事》、《诸神的战争》、《帕琉斯大陆的历史》这些让奇幻迷们眼前发亮的名字将会出现在游戏中，在这个游戏所创造的梦幻世界中，你会发现传说中的人物原来近在咫尺。

《辉煌》让我们在体验到A3的夸张及《天堂2》的惊艳以后再度领略到韩国游戏美工的制作功底，游戏画面整体构思精致，色彩运用更是十分得体，看上去十分鲜艳悦目，另外对场景内所有物体的质感表现也是非常成功，无论是郁郁葱葱富有生机的森林，还是冰天雪地的极地都表现得甚为真实。在此基础上还对一些宝物和资源进行了特殊加工，加上了一些梦幻般的色彩，游戏中宝物不断闪出的光芒看起来十分夺目。画面的细致程度堪称一流，玩家除了能清晰地看出河水缓缓流动，甚至还可欣赏到英雄坐骑那富有色泽的皮毛。引擎中强大的粒子系统会让玩家在战斗中施展法术效果异常绚丽夺目，而骨骼动画的引入使玩家还能体会到连续攻击的畅快淋漓，即使是长时间战斗也不会使玩家觉得枯燥无味。

提到网游，就不能不提到游戏中的种族和职业，丰富的种族及充满个性化的职业系统会让一款优秀的网游由内而外表现出它那独特的魅力。《辉煌》则为玩家提供了形态各异的8个种族：人类、蛮族、精灵、独眼巨人、修罗、地仙、矮人和妖精，这8个种族拥有独特的外形和属性，而且玩家可在创建新角色时任意设置其性别、身高、发型、发色、脸型、须型、须色等类似于AD&D的设置。相对应的，游戏也同样提供了8种职业选择，这8种职业则是奇幻游戏中不可缺少的骑士、祭司、巫师、德鲁伊、野蛮人、妖术师、浪人和吟游诗人。8种职业之间相辅相成，每个职业都不是独立的，更不是无敌的，都会受到其他职业的补助或克制，因此无论选择哪种职业，跟其他角色的团队协同作战，充分考虑远程攻击与近身的互相制约，魔法与战术的结合似乎才是职业选择的重中之重。

在奇幻故事中似乎只有完美的编队组合才能真正体现其真正的魅力，在游戏中，编队作战不再是可有可无的设定，而是游戏的关键。编队作战可以使长时间的游戏不再单调，看似强大无比的敌人在团队的齐心协力下可能不堪一击。而暂时没有志同道合的朋友也没有关系，《辉煌》除了让你在游戏中自由选择看得顺眼的同伴之外，还提供自动编队功能，服务器为你选择最理想的对象，自动结合成不错的团队。P



■类型：大型多人在线 ■制作：全球欢乐 ■运营：聚友网络
■上市日期：2004年4月 ■推荐度：★★★☆

# 缔造后网游时代的神話
# R.Y.L: Risk Your Life

■北京 梦木眠

不知道是不是2D画面真的落伍了，或者全3D已经成为一种必然趋势，就目前而言，大多数游戏都选择了后者，《神话》也不例外。就像这个游戏的名字一样，游戏的背景完全架空在欧洲奇幻神话风格下，人物设定、建筑风格等诸多游戏要素无不向你暗示：你是在神话的世界里。细致的人物贴图、目前流行的即时换装系统，无论在什么角度去看角色形象都不会有生硬的感觉；典型的欧洲奇幻风格建筑物更是出色地烘托出游戏的时代背景，但同时游戏又没有拘谨在欧洲风格上，比如高耸入云的石塔，或气势宏伟的高大桥梁，这些场景都让人心旷神怡；更让人兴奋的是，游戏的可视范围非常大，玩家可以放眼了望广阔的场景，从中不难看出开发者严谨的工作态度。

各职业的魔法效果当然是游戏特效渲染的重点，《神话》在这方面做得毫不逊色于其他同类网游，人物在施放魔法时的效果十分出色，无论是什么职业，魔法技能都有其独特的施放动作和相对应的画面渲染。

游戏的画面除了以上提到的以外还有很多可圈可点之处，比如天空中的太阳会根据时间不同而改变位置，人物角色的影子方位也会有所偏移，并且在夕阳西下时会有明显的拉长感，这些都体现了《神话》制作者精益求精的游戏作风。



韩国泡菜式的网游在我国市场横行，单调乏味的打怪升级系统早就不能满足日益挑剔的玩家们的胃口，就算是推出了名目繁多的国战、攻城战等，也还是无法掩盖泡菜的本来面目。而《神话》推出了独特的领土制度，玩家可以占领游戏版图上的村庄或其他什么一切可以占领的地方作为自己或自己工会的据点，作为领土的主人，玩家可在这片属于自己的土地上建造建筑，或进行虚拟贸易活动，发展并壮大它，巩固自己的地位。这意味着什么？这意味着玩家在游戏中将得到极大的自由，玩家是游戏的主宰，玩家决定一切，而团队的交流将会更加密切，玩家间的交流就显得尤为重要，这也从一个侧面增进了玩家间的团队精神和友谊，何乐而不为呢？



不同于其他网游的是，游戏初期并没有特定的职业设定，在《神话》的世界里不是职业决定武器、技能，而是武器决定职业、技能决定职业，也就是说，初期玩家会有很大的自由发展空间去选择真正适合自己的成长路线，玩家使用什么武器的熟练度最高，玩家就会成长为其对应的职业，魔法技能亦是如此。乍听起来有点类似UO的无职业设定，但其中也有不同，因为本作并不会像UO那样出现魔法骑士这样的双修鸡肋角色，也不会出现独挡一面的神秘战士，《神话》要做的是在保证游戏平衡性的前提下给玩家更多的自由发展空间。

说了半天似乎有种似曾相识的感觉，是的，《神话》是个集大成式的新时代网游，但这个“集大成”并不代表照搬别人的东西，是在吸取别人的经验后加以改良和创新，比如装备合成、升级系统就是不错的创新，领土的概念虽然不是其独有的，但绝对是目前为止做得较为出色的。

游戏的其他方面也做得很出色，比如临场感十足的游戏音效，悠扬动听的背景音乐，还有那高高悬空的怪异建筑，还犹豫什么，踏上你的《神话》征程吧！

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年春 ■推荐度：★★★☆
■制作：苏州蜗牛电子有限公司 ■运营：苏州蜗牛电子有限公司

# 航海世纪
VOYAGE CENTURY

■天津 黑桃Q



公元1480年前后，随着工商业的发展和造船技术的进步，亚欧大陆各国开始逐渐意识到海洋的重要性，一些舰队随之发展壮大起来。很快，地中海沿岸各国纷纷开始开拓属于自己的航线，湛蓝而深邃的大海仿佛是通往黄金之国的入口，等待着人们去探索。到了17世纪后期，西方各国为了各自的利益，纷纷制造新型战舰，编制大规模舰队，一场规模空前的海上霸权争夺战开始了……

《航海世纪》的结构复杂庞大、引擎完善。首先，海面的效果极其真实，令人折服的光影、粒子特效在游戏中表现得淋漓尽致。其次是城市的风格，近30个城市无一雷同，设计者完全按照相应城市在17世纪的原貌设计。加上随风起伏的草丛，烟囱中冒出的浓烟，森林中朦胧的雾感，画面效果的精美程度会让玩家惊叹。



以写实为背景的游戏在世界中本属不多，而以航海时代为背景的国产网络游戏就更加受人关注。海洋以其独特的魅力从古至今就吸引着众多喜欢探险、贸易、战争的人们，而《航海世纪》正是抓住了这3个内容，加上生存概念和网络游戏互动的自身魅力，使其成为网络游戏中的经典之作。

每个港口都会有当地的特产，玩家可利用各地货物的差价赚取利润。和现实中一样，永远不会有一条永恒的财富之路，游戏内设有一个动态的商业平衡系统，货物的价格会根据供求关系上下波动，完全由玩家自己来参与平衡。在这样的贸易模式中，只有聪明的商人通过对地理、气候、海盗及各地的消息和城市友好度的合理把握，才可以取得丰厚的利润。



探险部分充分体现了航海时代的感觉，当玩家进入游戏之后会有一张属于自己的航海图，这张航海图将会记载玩家所去过的地方，在发现这些地方之前，整张航海图都是黑的。每发现一座新城市，航海图中都会有记载，每当到达一座城市或有新的发现时，都会在大事记上进行发现物的记载。带着发现物的记载就能完成NPC的冒险任务，可用来提高声望和提升自己的爵位，还有可能发现藏宝图而成为航海时代的大富翁哦。

没有海盗的航海时代会是什么样的呢？海盗的出现影响了整个航海时代，因此在《航海世纪》里可以选择做一名为非作歹（也可以说劫富济贫）的海盗，抢夺商船、夺取城池，做一名梦想中的海盗。当然做海盗肯定要付出代价，你要注意避开有战舰护航的商队，大的商队都会有大型战舰护航，要是那样，战争的胜负就很难预料了。




# 疯狂竞技场
## 《虚幻竞技场2004》Demo初体验

■类型：第一人称射击 ■制作：Epic Games/Digital Extremes ■发行：Atari ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：PⅢ 1GHz以上、128MB、支持DirectX 8.1的64兆3D显卡、450MB硬盘

■绝对领域 大傻瓜



AVRiL锁定目标后会有嘟嘟报警声。

自从有了CS之后，一些过去的游戏渐渐被玩家们遗忘，例如《雷神之锤》、《虚幻竞技场》等一度叱咤风云的大作，这些制作精良的超级经典无不身负"硬件杀手"之恶名，新手玩家初接触它们都难免眼花缭乱，不过一旦熟悉之后你就会深切感受到个中乐趣远非CS所能比拟。John Carmack以DoomⅢ作结同时宣告了《雷神之锤》系列暂时退出历史舞台，而《虚幻》家族这边的辉煌也差不多全移到《虚幻竞技场》这一支系上，该系列始于1999年，走以多人对战为主的路子，同时兼具极其绚丽的画面，武器与操作系统与《虚幻》系列也多有共通之处，该系列在欧美地区的玩家中深得人心，目前主流版本为《虚幻竞技场2003》（以下简称UT2003），甚至WCG大赛中也有它的项目。鉴于如此成功的一款游戏，UT2004的面世已是意料中的事，由Epic Games与Digital Extremes联合开发的这款续作的Beta测试版刚刚正式向外公布，因特网上立时掀起一股下载狂潮，笔者也赶紧从网上拉下这个209MB的Demo，并由此开始了一段惊心动魄的体验。

UT2004给老玩家们最大的烦恼是不能与UT2003向下兼容，要知道全球专业和业余爱好者们为UT2003设计了数以万计的MOD，如此轻易放弃实在可惜。更令人费解的是，从技术角度来看UT2004并没有本质上的突破，引擎和操作界面都略有改进，从游戏性角度来看，尽管新增了两种对抗模式和武器装备，但它与前作相比实在谈不上什么巨大的革命性飞跃，与其说是续作倒不如称为UT2003的黄金加强版更合适。牢骚归牢骚，不过真到游戏里就顾不上抱怨了，先打开显示设置来看，质材细腻程度和人物细腻程度最高都只能到Normal（标准），渲染模式也只有软件和Direct3D两种。找到安装路径下的材质目录查看，总共只有151MB，看来是为了尽量缩小Demo容量才有这样的设定，也许可以让更多低档显卡用户也能通过这个Demo感受UT2004的风采。据说正式版将有2张DVD或6CD容量，估计完整版的材质文件怎么也得有好几个GB。

进入游戏后按惯例当然要先看设定菜单，在这里玩家可更换不同的主角造型和武器瞄准图标，16种武器的瞄准图标不但造型各异，颜色也不尽相同，激战中玩家只需看瞄准图标就知道手中是什么武器。在游戏选项中甚至有语音识别功能，如果玩家下载了微软的语音系统后即可利用这项功能以语音向模拟对战中的机器人（BOT）发布攻防指令，例如喊"Cover Me"，己方的机器人队友就会自动掩护你，如果喊"Get Out"，正在驾车的机器人就会立即下车，当然你的发音必须准确无误。本Demo的音效支持4种：安全模式、标准3D、硬件3D和硬件3D+EAX音效。如果对游戏中的界面不满意也可以在HUD栏中自行调节，在输入方式栏中可调节鼠标的5项灵敏度设定，在下方甚至还有专为力回馈鼠标设置的4项参数，光看就够让人眼花了，不过光看也解不了馋，赶紧返回主菜单吧。


固定座式激光炮塔舱内情景。

本Demo中的单人模式并未开放，除建立主机和加入游戏外，下面的Instant Action是立即体验UT2004的唯一途径。进入后还要在6种模式中选择，袭击（Assault）和攻占（Onslaught）模式算是新东西，死亡、夺旗、团队死亡和炸弹篮球都是UT2003中已有的，而《虚幻竞技场》特有

的Domination模式却未在这个Demo中出现。选择模式后还要选择地图，Demo中袭击模式下只有一张AS-CONVOY地图，仔细一看原来是根据《虚幻竞技场》中火车那关改编的，点击右下角的Play才能开始运行单机模拟对战，不过注意看左上角还有不少菜单选项，在其中可以调节机器人数目、决胜回合数、选择本队图标等选项。袭击模式其实并非UT2004的创新，早在《虚幻竞技场》中就有袭击模式，不过UT2003取消了该模式，想不到如今又重返UT2004。袭击模式为团队对抗制，分为攻守双方，攻方必须完成所有目标任务，例如在这张AS-CONVOY地图中攻方要夺取运载NEXUS核弹的拖车，而守方要在限定时间内阻挡攻方完成任务，如时间耗尽或攻方夺得拖车则攻守双方角色互换再战一场，由此为一个回合。闲话少说，咱们点击Play这就进入！


袖珍四轮战车可发射激光切割线。

刚一出来就见队友大呼小叫乱蹦乱跳着向前冲去，画面乱得让人不知所措，瞄准图标、目标符号、头顶人名的队友都在高速移动，给你的视网膜带来巨大压力，稍稍动弹一下操作手感非常好，键位与CS大同小异。刚抓起旁边武器架上的一支狙击步枪，对面列车上敌人控制的座式机关炮就开始朝这边泼来一阵弹雨，队友们早不知跑到哪里去了，记得刚才在载入画面上看到按M或N可以得到任务提示，赶紧按M，画面右上角无声无息拉开一个目标菜单，更令人诧异的是同时有一团蓝光从自己身上激射而出，宛如幽灵一般呼啸而去，多试几次后突然顿悟这原来是任务路线提示，紧跟蓝光轨迹走就能到达下一个目标所在点。画面正上方也有文字表示的当前目标提示和一个彩色三维指向箭头，不过哪有这个蓝色轨迹精灵方便直观。边跑边看车厢结构和车外景物，远看还不错，凑近了略有粗糙感，枪支物体轮廓也有明显锯齿，看来还得等正式版。刚想到这，笔者突然一个趔趄扑倒在地，原来是对面车窗上的敌狙击手净赚一分。狙击步枪实在是好用，按下鼠标右键打开瞄准镜，按住右键不放会一直放大焦距，射击手感酷似CS里的AWP，也能一枪爆头。作为防御方优势显然大得多，不但能以逸待劳，还有座式机关跑等重型装备可用，笔者研究了一下，要打爆这HP高达1000的玩意得费不少功夫，如果狙击操炮手即使爆头也要两发才能毙命。

见识袭击模式后再来看看攻占模式，该模式作为UT2004最大的创新大概是最引人关注的部分。攻占模式在本Demo中也只有一张Torlan地图，但分为自动联结和默认联结两种版本，说到联结就要先讲攻占模式的定义。以Torlan地图为例，地图上有7处能量点，其中红蓝两队各有一个作为己方能量核心，剩下5个是散布在双方能量核心之间的能量节点（Power Nodes），胜利条件是摧毁敌人的能量核心，玩家必须先夺取沿途能量节点，通过这些节点在己方核心与敌方核心之间建立一条联结通路，然后才可以摧毁敌人的能量核心。与普通模式相比，攻占模式的地图相当宽阔，因此玩家可以使用多达9种陆空交通工具，科幻色彩极浓的小飞机、地效飞行器、重型越野车、袖珍四轮战车等，这些交通工具的行驶速度和操纵手感都非常令人满意，玩家甚至可以驾驶它们碾压敌方队员，激战中如果被击落还会边爆炸边翻滚坠地，残骸碎片散落一地，即使是小块碎片落地时也能很好体现出游戏物理引擎的力作用反弹效果，阵亡队员倒地后从山坡上滚下时的肢体动作也具有相当高的逼真度。每个节点附近还有供玩家操纵的双管激光炮塔，它需要与己方基地能量核心建立联结才能运行，其外形酷似《黑客帝国3》中锡安防卫军用的那种机器人，笔者刚一看见还喜滋滋当成是可以驾乘的机甲，没想到爬上去却发现迈不开脚，不过它的火力倒是蛮强的。

刚进入攻占模式后隐约还有点微软《光晕》的感觉，特别是上车满山遍野开着跑的时候，不过《光晕》可没这画面效果，驾驶车辆时拨动鼠标滚轮可缩放画面，视角旋转也毫无滞涩。当等到一场战斗结束后，笔者脑中却一下子冒出《战地1942》的影子，没错，这个攻占模式真正模仿的对象正是《战地1942》！多种多样交通工具和武器装备，复杂广阔的地形，攻夺战略要点的推进方式，实在是太像了，攻占模式无疑是UT2004向广阔地形对战领域的一次大胆尝试，只可惜Demo中仅有的一张地图还无法展示出它全部的魅力。

新增的武器中布雷器可发射蜘蛛状地雷，如果按鼠标右键以特殊攻击方式可对指定目标进行攻击。榴弹发射器可发射榴弹贴附在墙壁表面，利用特殊攻击方式可遥控引爆。最酷的要数AVRiL反器材导弹发射器，这套武器可在锁定敌人交通工具或炮塔后发射自动追踪导弹，飞行中弹尾喷出的那股浓烟给人的印象相当深刻。欧美主流FPS历来穷尽所能追求血腥视觉效果，本作中肢体爆碎场面也屡见不鲜，袖珍四轮战车发射的激光线可将敌人拦腰切为两截，阵亡画面中你有时还能看到自己手断脚裂的惨状，建议未成年人不要轻易尝试。



操纵座式机关跑阻敌。

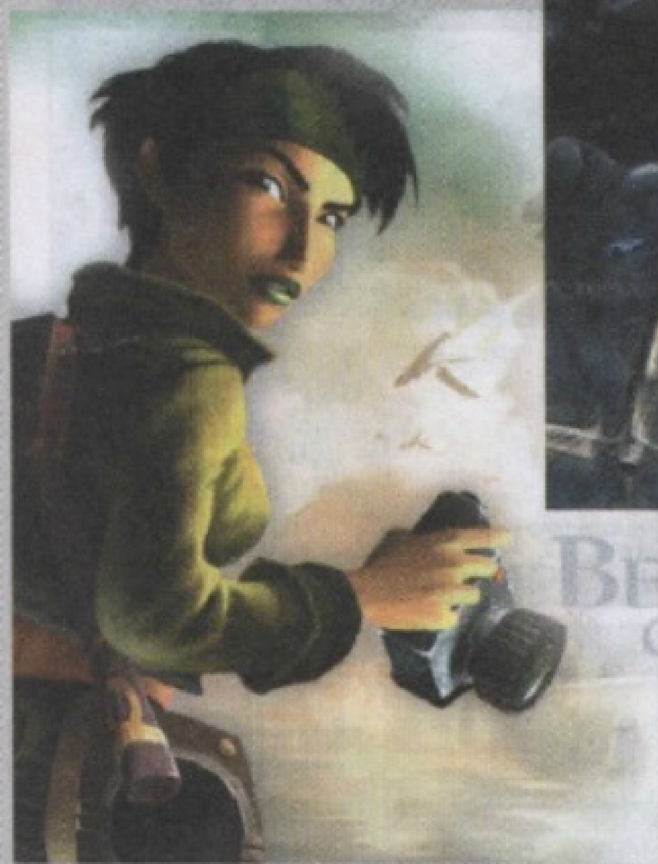
UT2004采用改进后的前作引擎，它并未盲目追赶DirectX 9潮流，以DirectX 8.1同样做出了令人惊叹的视觉效果。即使在标准质材设定下，UT2004的画面也足以让玩家感到窒息，金属感极强的风格和狂野彪悍的人物造型会让你明白什么才是IT时代的暴力美学。由于种种原因限制，从这个209MB的Demo中我们仅能管窥UT2004的部分魅力，不过就这一点点也足以使我们对它的正式版本产生无穷遐想。



自我刊2004年第01期首次提出游戏批评理论以来，读者及业界的反响出乎我们的预料。随着探讨不断深入，围绕这一理论如何构建及如何科学合理确立评分标准的争论，更使我们深切地感受到，这一理论的研究比许多其他艺术、学术领域都更难达成共识，也更难避免理论失误。作为交互式娱乐及多种艺术形式的结合体，电脑游戏似乎从诞生的那一天起，就担负着“可玩性”与“艺术品”的双重身份，然而，在多数时候，它的娱乐本质更容易被人们所关注和接受，而作为多种艺术形式载体的特质却往往被忽略。如何从美学、艺术的角度建立对游戏画面和美术风格的科学评判标准，则是本次探讨的主题。







# 回归本原

## ——游戏批评理论问题系列谈之四

# 虚拟世界的美学

■本刊游戏评论组 田小猛

对历史永恒和未知世界的畏惧和向往是人类所有原始感受中最具创造力的一种。它强有力地贯穿于人类每一项真正的艺术创作的形式语言中，无论看小说、电影或戏剧，许多人都把基于现实生活中的想象和虚拟理想世界看作是脱离世俗生活的一种方式。而作为“第九艺术”的电子交互式娱乐产品——电脑游戏，成为了最明显的代表。艺术形式流传的一个重要原因是幻想，电脑游戏比逃离主义更有魔力而让人沉浸其中，这个世界充满了英雄式的人物。在游戏中，玩家有机会成为横亘古今的伟人、探寻历史文明的冒险家或是纵横江湖的剑客。一款设计良好的游戏，玩家可以体验幻想中的生活，更重要的是，与其他艺术形式相比，由于游戏交互性的本质，幻想的水平被大大地提高了，并把基于想象的世界通过电脑屏幕还原为一个可参与的色彩斑斓的具体世界，这就使游戏创作本身又兼具了现实主义与浪漫主义的色彩。因此我们认为**源于现实生活，并对想象中虚拟世界的再现是游戏美术创作中一个重要的理论基础**。在众多读者的讨论意见中，要求给出“为什么要继续保留游戏画面作为评判标准”的理由。我们认为，游戏画面作为游戏最直接的感官表现形式，对玩家在一款游戏上留下的第一印象具有极为重要的作用。同时，游戏画面是否适于表现主题，是否为玩家带来更真切的虚拟体验，是否易于玩家接受，人物造型是否到位准确等，这些特质决定着评价画面时的重要作用，反之，凌乱无绪的画面设计除了会对眼睛造成伤害之外，极有可能导致一名玩家在第一时间放弃这款游戏。当然，游戏画面并不是孤立存在的。它对于游戏批评理论制定的其他几项标准如文化包容性（美术风格是否为不同肤色、民族的人们所接受）、易于上手难于精通（界面设计是否搭配合理，为玩家操控游戏带来方便）等也具有不同程度的影响，因此将游戏画面作为一个因素纳入游戏批评理论的评判标准中，是毋庸置疑的。

## 如何制定画面评判的具体标准

### 1.画面与游戏表现主题相得益彰

作为具体的表现形式之一，画面对于一款游戏主题氛围的营造、世界观的体现起着重要的作用。依照美学的原理来看，内容和形式的关系，既要强调内容的决定影响，也不能忽视表现形式对于内容的积极作用，艺术美是内容与形式的高度统一。按照此原理，画面是否与游戏表现主题相得益彰，则是我们在评判一款游戏时制定的重要标准。评价游戏画面及美术风格中包含的形式因素有色彩、线条、造型、界面等，这些因素在游戏中进行有规律的组合，形成玩家对一款游戏整体美术风格的基本印象。这也是一种形式美的具体体现。

在设立此项评判标准因素的过程中，我们认为，在以往的游戏评价中，往往由于编辑主观色彩、个人的好恶而对一款游戏画面进行较为感性化的评价。我们认为无论是清新明快的卡通风格（如《大富翁》系列），或是阴霾压抑的

写实风格（如《生化危机》、《寂静岭》系列），如果能更好地为表现主题而服务，那么这种美术风格的确立就是成功的。同理，色彩、线条、造型等因素则是更为细化的评判依据，而游戏的界面不应影响玩家的体验。界面的任务就是告诉玩家游戏世界的状况，并接受玩家的指令，以便对游戏世界进行控制。因此界面在画面构图中的比例、布局也具有重要的作用。玩家在操控游戏过程中鼠标形状（如武侠游戏《剑侠情缘》中宝剑形状的鼠标图示，《黑与白》、《地下城守护者》中的"上帝之手"），以及类似于《轩辕剑肆》进入游戏、打开古书竹简般的主界面设计，除了带给玩家更深切的虚拟体验外，作为细节的表现因素，与游戏的主题可谓息息相关。

出色的游戏都有审美价值。比如，当你停下来看屏幕时，就能享受到一种流畅的视觉经历，像看电影一样；另一方面，如果进入游戏状态，能得心应手地进行操控。这一手法无论对玩家还是旁观者都具有感染力，片头动画和游戏画面应尽可能地在视觉上保持一致。——波斯王子系列的游戏制作人Jordan Mechner谈游戏画面和CG制作。

同其他艺术形式一样，游戏所追求的表现美的境界也是意境。所谓意境，就是心与物、情与景的统一，就是艺术家的主观的思想情感、审美情趣，与自然景物的贯通融合。因此，我们认为不是纯客观地描写自然、现实，利用图形技术勾勒场景便是成功的游戏画面，而是化景物为情思、为意境。只有这样的游戏画面才能让游戏的表现主题得到升华，给人留下至深的印象。《仙剑奇侠传》的结局画面中，李逍遥在雪地中踯躅独行，画面的表现是人物漫无目的行走的背影和雪地上的脚印，此时画面运用远景、近景并结合音乐、声效、文字诗词等其他表现形式，"明夕何夕，君已陌路"的悲剧般氛围被营造得十分突出。老舍曾经说过："悲剧是描写在生死关头的矛盾和冲突，它关心人的命运。它郑重严肃，要求自己具有惊心动魄的感动力量。"这样的悲剧性画面表现，情与景的融会贯通，才会给玩家带来强烈的情感冲击，留下怅然若失、无限感怀的深刻印象。而对于游戏意境的体现，则是对游戏画面更高的评价标准。


意境的体现，是游戏画面表现主题的升华。

在设计界面时，要尽可能地让它形象化。如FPS游戏，设计图形用户界面时，要尽可能迅速地将玩家现在的状况、可用弹药或是附近的怪物信息传送给玩家。——原id公司创立者之一约翰·罗梅洛谈FPS游戏的界面设计。


《波斯王子——时之砂》在3D画面与技术实现之间找到了一个完美的结合点。

### 2.技术对画面表现的制约和促进

与传统的艺术创作不同的是，游戏艺术风格及表现形式的确立，还取决于计算机图形制作技术的进步。由于游戏画面的表现是动态的再现艺术，如何在有限的空间中合理利用绘画的色彩、画面的构图、场景的构建的前提则是以强大的图形技术引擎作为依托，而成功的游戏制作人则必须在美术构思与技术实现之间找到一个最佳的平衡点，从而体现出制作功力的差异。技术与画面既可互相促进，也相互制约，在具体评价一款游戏画面时，我们把技术进步作为另一个重要的评判标准，纵观游戏发展的过程，许多划时代的游戏作品如Quake、《最终幻想》都是以技术进步带动了画面的革命，将游戏制作人更多的理念变成可能。需要说明的是，我们在评判一款游戏的画面时，是以足够高性能的机器配置为基础，将全部效果打开时的画面表现作为评判的对象。在具体评判的过程中，应以发展的眼光来看待问题。在游戏美术制作的发展过程中，时至今日，关于采用2D还是3D制作的争论就一直没有停止过。相比传统的2D画面表现方式而言，3D游戏画面具有更强的游戏带入感，同时在技术制作方面，3D在人物贴图、即时渲染方面有明显的优势。在制定游戏批评理论游戏画面评价时，我们认为，3D游戏制作代表了世界游戏技术进步的最新潮流。虽然《天之痕》等游戏在2D画面表现方面达到了与文化主题相结合的极至，但在其后续作品《轩辕剑肆》3D化后，因为技术差距造成美术表现力不足导致画面评分受到影响，但这种技术开拓精神值得鼓励，在评分标准中，编辑会进行0.1～0.2分的加权计算。但如一些游戏的资料片、外传等作品，在图形引擎没有实质性改变的情况下，那么它的此部分打分会因此受到影响。在目前的游戏画面评分中，我们对《波斯王子——时之砂》给出了满分（10）的


一顶破斗笠，一辆单车把大富翁系列游戏中憨厚还略有些贪婪的阿土伯（仔）的人物形象塑造得非常成功。

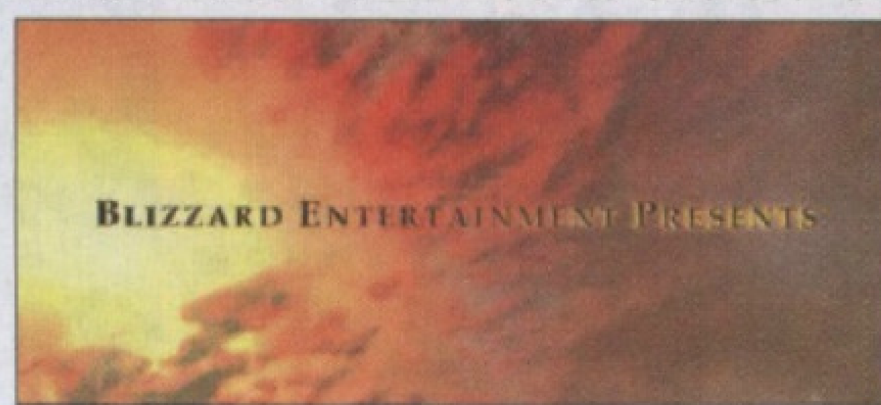
大约2年前，几乎所有的游戏都趋向于3D，好像不做3D，游戏就会死掉，然而在没有强大的3D技术作为开发保障时，往往会走向极端。这种歇斯底里的事情已过去了，人们开始注意那些销量高的游戏，并且他们意识到，有些销售好的游戏未必是全3D的，而是更好地利用了现有的技术，在3D与2D表现形式之间找到最佳的结合。——《模拟城市》、《模拟人生》系列游戏制作人威尔·莱特谈2D、3D问题。

> 在图形的功能性和外观之间总是存在矛盾的，有些游戏虽然看起来很漂亮，但是却没有提供玩家所需的信息——或者游戏的条理并不是很清晰，这种追求外观而牺牲功能的做法并不可取。——文明系列游戏的制作者，有"游戏教父"之称的席德·梅尔谈游戏画面设计。

评价，在最新"JADE"3D引擎的表现力之下，该款游戏的光影与宫殿建筑、高塔、山巅景物进行了很好结合，相比该系列的前几代而言，此次在画面上有了本质上的飞跃。当然，目前一些3D制作技术的创新与发展（如卡通渲染技术，以3D技术表现2D画面效果）也是值得鼓励的制作方式。如果一款游戏在画面方面表现足够优秀，并不意味它可成为经典游戏，还要取决于游戏评价体系中的其他几项标准，在此不再赘述。

### 3.形式创新与表现技巧

不论一个艺术家选择了怎样的题材和表现方法，不论他的艺术风格是浑厚的还是纤细的，通过他所创作的实际作品无不显露出他本人对于艺术的理解、对于他心目中虚拟交互世界的终极关注，这种差异也使得游戏作品往往会呈现出工作室或知名制作人的个人特殊艺术风格。在评判与区分风格差异方面，我们的依据是游戏画面的形式是否有创新，表现技巧是否独到。玩家的代入感要高于游戏所借用的生活本身。与形式创新相对应的是对艺术风格的抄袭与单纯模仿，如某些款号称画面效果超越FF、UNREAL的游戏，除了在画面造型上进行了抄袭之外，图片纹理、流畅程度则完全与宣传相背离。它们即便画面效果达到其模仿的对象，那么按照严肃的游戏批评理论的画面评判标准来看，在此选项的评分中也会大打折扣。西方美学的先驱黑格尔认为，"对摹仿的熟练所生的乐趣总是有限的，要从自己所创造的东西中得到乐趣。"而表现技巧是游戏画面的另一个重要因素，表现技巧是艺术创作中不断发展变化的因素，以经典游戏《魔兽争霸III》开场动画为例——首先，画面是一片血色黄昏天空的铺陈，静谧的山崖旁有白色的蒲公英飘舞，一只飞鸟在草丛中觅食，这些似乎与游戏所要表现的战争主题无太多关联，甚至会在此时给玩家带来强烈的反差和诘问，然而，随着远处战鼓的轰鸣及土地的晃动，这只飞鸟的眼中表情出现了明显的变化，在惊恐中，画面切入远处山野间一场惨烈的人族兽族战役。应该说这段CG动画最为成功的部分在于表现技巧的独到，制作人没有直接将镜头切入战役，而是以局部——一只飞鸟眼中的表情来描述战争，由近及远，从静谧转为喧嚣，层层逼近，由铺垫部分进入高潮，这种画面带来的视觉冲击是异常强烈的。



镜头一：血色天空的铺陈。


镜头二：宁静的氛围，山坡间有蒲公英飞舞。

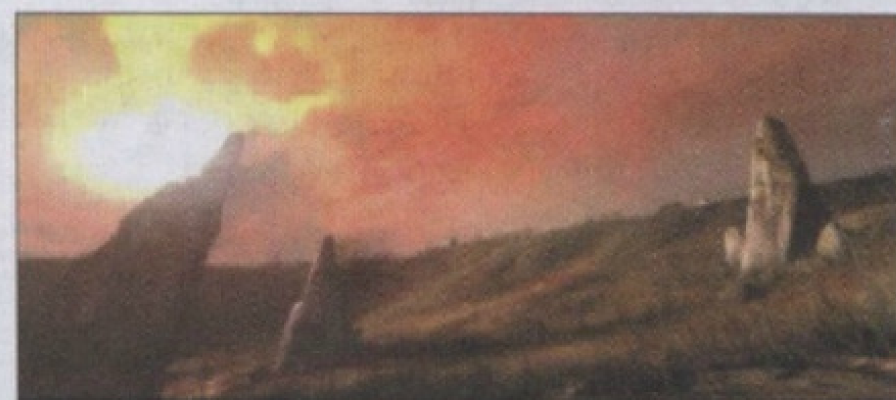

镜头三：以近景一只飞鸟觅食打破静止的气氛。

如何来衡量表现技巧的创新度呢？例如一些现代的艺术流派否认内容对于形式的决定作用，一味在形式上追求"新奇"，甚至以荒诞为美——从艺术史上看这些现代艺术流派的生命都是很短暂的。同样，在游戏画面的创作过程中，这样一味追求画面光怪陆离，忽略主题表现的"创新"，则是游戏批评理论批驳的对象。罗丹曾说过："在艺术中所谓丑的，就是那些虚假的做作的东西，不重表现，但求浮华、纤柔的矫饰，无故的笑脸，装模作样，傲慢自负——一切没有灵魂，没有道理，只是为了炫耀说谎的东西。"


镜头四：镜头再度拉近，请注意鸟的表情。


镜头五：喧嚣的战鼓预示着战争的序幕即将拉开。


镜头六：用飞鸟的眼神特写来表现战争。


镜头七：漫山遍野的兵力以动态的效果呈现。


镜头八：镜头再度拉近，指挥作战的将军。


镜头九：气势宏大的战争场面，整段CG达到高潮。



**总之，在游戏美术画面评判的标准中，它并不是孤立存在的，作为一款游戏的重要组成因素之一，虚拟世界的美学极至也始终是游戏画面追求的目标。**

本文部分理论来源参考：《黑格尔美学》、《美学原理》、《罗丹艺术论》、《游戏制作原理》。

# 同派不同宗

## ——《海商王》与《大航海家III》的对比

■游侠创作室 阿易

《海商王》

精品 总评 8.0

游戏力图模拟一个真实的大航海时代，贸易和海战系统都十分完善，当度过了略为繁琐的上手期，就可以享受到充分的乐趣。

游戏的版图小了点，另外复杂的菜单也令许多人感到难以上手。

- 制作 Ascaron
- 发行 光谱资讯
- 载体 CD×1
- 类型 模拟经营
- 语言 繁体中文
- 环境 WIN98/2000/XP




《大航海家III》

良品 总评 7.5

游戏中可以探索的元素很多，作为一个成熟的航海游戏续作是合格的。

作为系列的第三作，游戏的创新不多，自由度也比《海商王》要略为逊色。

- 制作 Ascaron
- 发行 东方娱动
- 载体 CD×1
- 类型 模拟经营
- 语言 中文
- 环境 WIN98/2000/XP




“我在海上航行了37年，一次也没离开它。”——哥伦布

15世纪到19世纪，这段时期被西方人称之为“大航海时代”。那时的欧洲是一片航海家的热土——无论是平民还是贵族，几乎人人梦想着能出海远航，开疆辟土、聚敛财宝、冒险旅行，一切的一切被贪婪交织成为血与火的旋律，战争也因此被带到世界上的每一个角落。那是一个历史时空激烈撞击的时代，原始的冷兵器无奈地捍卫着人类最后的尊严，但却在坚船利炮面前一败涂地……

如今的我们只能在书本的字里行间体验数百年前的光荣与梦想，但当我们回味起那一幕幕震撼人心的历史场景，也不禁热血沸腾、心驰神往。好在“第九艺术”拥有无所不能的力量，它能让我们真实地感受数百年前那真实的情景。而对于步入2004年的玩家来说，当前最能体现那段“大航海”岁月的游戏就是新近上市的《海商王》与《大航海家III》两款作品。

《大航海时代》毫无疑问是此类游戏的权威代表，但我们却能从《海商王》和《大航海家III》体验到完全不同的航海之旅，尤其耐人寻味的是两款游戏均出自德国著名的Ascaron游戏制作公司之手。《大航海家III》是《大航海家》系列最新续作，当《大航海家II》的中文版在国内上市时，就传来《大航海家III》即将在国内发售的好消息。在德国，《大航海家》系列是市场上最畅销的游戏之一。而《海商王》是Ascaron公司继《大航海家》系列获得巨大成功之后，再次将各种贸易、建设、海战、冒险等元素重新组合打造而成的策略经营游戏。所以就出现这样同一公司推出同一题材的两款游戏产品的罕见情况，而且两款产品的上市日期仅隔了一个月左右。

德国人的想法我们暂且还猜不透，但市场是检验游戏质量的唯一标准。让我们来共同感受一次新奇的“航海”体验，选出你心目中真正的“海商王”或“大航海家”。

### 纵横四海

也许是日本光荣公司的《大航海时代》系列在我们心中的烙印太过深刻，所以任何航海类经营策略游戏都不可避免地要与其一较高下。但与《大航海时代IV》中唯美浪漫的风格不同，《大航海家III》的设计者们更希望营造出一个真实的航海贸易场景，玩家必须要赚取更多的财富，获得更高的名声和民众支持才能成功，而仅靠几支舰队是无法纵横四海的。游戏中还涉及到经营、投资、建设等诸多商业因素，一切决策行为必须极其小心谨慎才行，否则绝对让玩家付出惨重代价。而《海商王》更是将这种精神发扬广大，将海上贸易、陆地建设、即时海战、冒险任务等诸多元素加入到航海题材的游戏中来，可以看出设计者是想让玩家真实感受到大航海时代贸易竞争的残酷性，而绝不是体验一次浪漫的海上旅行。

《大航海家III》的玩家将在14世纪的北欧地区，以汉萨联盟时代为背景来开始自己的航海事业。而《海商王》则是在16世纪初期至17世纪，在美丽的加勒比

海域与诸多欧洲列强争夺美洲大陆丰腴的土地和资源。不同的游戏背景决定了两种不同的游戏方式：《大航海家III》的玩家只能从同业公会的成员国中挑选一个开始自己的贸易生涯，不同国家的国土面积、人口数量以及资源分配和航运程度都千差万别，不同的选择也给玩家带来不同的贸易方式，所以更多的是扮演航运商人和贸易商的角色，慢慢积攒自己的实力。而《海商王》则是强调“制海权”的时代，给予玩家的自由度较高。玩家可专心海上贸易，也可充当海盗四处劫掠，甚至还有超过60座以上的城镇可供开发，于是你可分别扮演贸易商、投资商、海盗等多种角色，甚至还可集多种角色于一身。从目前的情况来看，无疑《海商王》的玩法更具吸引力。


《大航海家III》中的一些特殊事件，和《海商王》一样，游戏中都可以娶妻。

## 金钱的味道

贸易系统是航海题材类游戏的重头戏，大多数航海迷已将《大航海时代》系列的贸易模式铭记在心：无非是各个城市中都拥有自己的特产和一般的货物，玩家利用各地的差价穿梭往来于各个城市之间，将货物低价买入，再高价卖出。攒够足够的金钱再购买新的舰船，从而能装载更多的货物，在以后的交易中赚到更多的钱……


《海商王》的设定界面，这个标志是不是像NBA的标志?

而在《大航海家III》和《海商王》中赚钱的途径不仅仅只有这么一条，你可通过其他方式赚到比普通航运贸易更多的金钱。例如《大航海家III》中可供交易的物品分为食物、原材料、消费品和奢侈品几大类，玩家虽然还是扮演传统的航运商人角色，但却必须要了解各个城市的市场状况，及时获取当地的官方公告和同业公会的各种信息，甚至不同的城市会举行各类不同的活动，到时这些活动都会对贸易产生不同的影响，所以如果只是简单的航运货物，很难将自己的生意做大，因为影响交易结果的因素实在太多。相比之下，《海商王》赚钱的自由度更高，整个游戏呈现出开放式的游戏架构，并且大大提升了交易的简易程度，有些是明显从《大航海家》系列中改进而来。《海商王》中不同的殖民地所生产的货物也不尽相同，虽然跟《大航海家III》拥有差不多同样超过20种以上的货物供你“低买高卖”，但你的竞争者的AI却不容小视，他会在你满载而归时提前将同类货物投放市场，造成市场价格下跌，让你赔得血本无归。好在除了贸易之外，《海商王》为玩家提供了十分丰富的建筑系统，只要你取得了当地的“经营执照”，便可大兴土木，发展工农业，自给自足，成为一片“经济特区”。你自己可选择生产什么样的产品，然后再装载着自己的产品出海远销，再也不必被市场左右。特别令玩家感兴趣的是，到游戏后期还有可能拥有一座完全属于自己的无人岛，玩家可在岛上自由建设，开发成为自己远航的基地。虽然《大航海家III》的玩家也可在游戏中建造最多两个新城镇，但是却无法将新城镇的经济完全转为个人收入，令玩家的成就感大打折扣。


《大航海家III》的海战，遭遇之后立刻开始


《海商王》的海战画面，在操控方面需要更加精确。

## 海洋的霸主

虽然贸易能让你成为富翁，但只有海战才能决定谁是海洋的霸主，所以两款游戏的海战模式也是玩家们关心的。笔者还依稀记得《大航海时代》系列从回合制演变到即时制的战斗模式，如今《大航海家III》和《海商王》也都采用紧张刺激的即时战斗制，辅以3D海战画面继续让玩家感受到来自深邃大洋中的腥风血雨。战斗模式《大航海家III》与《海商王》极其类似，遭遇敌人后即显示成为海战区域场景，双方开始即时式战斗。此时玩家的可视战斗画面较小，因为屏幕右边有工具栏挡住视野，在战斗中下达的各种指令大多在工具栏中进行。当然，你也可通过简单的鼠标点击来完成指挥，在战斗中不但要注意舰船航行速度和方向，还要适时选择炮击或展开肉搏战，一切都与真实的海战相似。战斗中特别注意要将船舷两侧对准敌人，因为火炮主要安装在船舷两侧。在《大航海家III》与《海商王》战斗中是无法像《大航海时代IV》一样用船撞击敌舰，只要与敌船接


《大航海家III》中战斗延伸到了陆地上。


《海商王》中除了海战外还有攻港战，战斗中可以选择手动与自动两种方式。

触，即引发肉搏战，不过，通常是水手人数较多的一方获胜。

令人赞叹的是两款游戏均刻意表现出海战的真实性，例如战斗时还要根据天空中云彩的飘动来判断风向和风力，如果是逆风航行则会大大降低舰船的机动性，如果是顺风航行就能更加灵活地与敌人周旋。《海商王》采用了全新的战斗引擎，能进一步实现海战前繁复的策划准备工作，达到万无一失。例如玩家可自由决定船只的航行方式、海战时使用的炮弹种类、以火炮为主或肉搏为主的战斗方式。舰队的人工智能也大幅提高，在战斗中会主动根据制定好的策略方针及敌我实力的对比状况来随机应变。《大航海家III》的战斗虽然大多都是“遭遇战”的模式，但玩家可寻找并摧毁海盗聚集的村落，将海战延伸到陆地上来。


《大航海家III》中的天气变化是一大特点，这是游戏中的雪天。

## 美丽新世界

游戏画面虽然是一款游戏的“脸面”，但游戏的内容才是它真正的灵魂。作为经营策略类游戏，游戏画面似乎并不会引起玩家太多的重视，但我们在《海商王》中却看到了不同的风格。

虽然《大航海家III》比《海商王》晚上市一个多月，但显然《海商王》采用更先进的游戏引擎，游戏的画面也更加精美逼真。无论是初始菜单还是各种提示选单，甚至是海战画面与航海图，任何一个细节都不马虎，达到完美的境界，被玩家称赞为一款“美丽真实的让人无法抵抗的贸易游戏”。当我们看着港口里停泊的船只、高耸的建筑物以及城镇中的行人，不禁想起《恺撒大帝》系列或是《帝国时代》系列中那唯美的“手绘画”。不同的国家拥有的殖民地城市也都有独特的建筑风格，城市里呈现出截然不同的热带风情，展现出加勒比热带海域的迷人风光，十分清新亮丽。反观《大航海家III》似乎在画面上没有明显的改变，但是却着重增加了画面中的季节性变化和各种雨、雪、冰、雾等天气效果，多重对比之下很容易让人感受到时间的悄悄流逝，甚至游戏也会因为天气影响到货物的生产和运输，非常真实。


《大航海家III》中的天气变化是一大特点，这是游戏中的雨天。

除了游戏画面给予玩家最直观的感受外，其他就是游戏音乐和音效了。在这两款游戏中，还是《海商王》的音乐音效给笔者留下的印象更深刻，阵阵海浪将吉他的弦音带到我们的耳畔，清脆欢快的口哨声陪伴我们新的航程。在城镇中，你常常可听到人们的欢声笑语，还有各式各样的声音，让你深信自己正置身于加勒比海的某个海滨小镇之中。


《海商王》中的海域，各港口要慢慢探索出来。

## 未解之谜

不知制作公司出于何种考虑，《大航海家III》与《海商王》这一对同派兄弟就这样匆匆与我们玩家见面。现在我们也许可重新确定《大航海家III》与《海商王》的关系，虽然是同一个公司的产品，但《海商王》更像是《大航海家IV》级的作品，因为在画面、游戏内容、游戏性各个方面都要强于《大航海家III》。有些玩家认为《海商王》将重新开辟一个系列，今后我们将看到《海商王II》等系列作品，但笔者认为两款游戏的题材相同、游戏内容类似，无论今后如何发展，似乎不大可能形成两个不同的游戏系列，所以我们权且将《海商王》当作《大航海家》的豪华版吧，是一个新方向的尝试。刚开始笔者觉得游戏公司推出《海商王》有些草率，这样的行为看起来似乎有些自相矛盾，也不知会在市场上引起什么样的反响。但如果换了角度来看，也许《大航海家III》本身就是《海商王》最好的广告。看来玩家们最关心的问题不是宗派的问题，还是游戏究竟是否好玩。


《海商王》中在港口交易货物。

**地球是圆的，我们的航行永远没有停止的一天，而我们无论身处何方，大海的涛声永远在我们的心中荡漾。为了蓝色的梦想，为了远方的财宝，让我们扬帆起航……**



# 用进步说话

## 复活 秦殇前传

■游侠创作室 非洲黑人

2000年E3大展上的《傲世三国》无疑是国产游戏发展史上的里程碑，同时也让世人记住了目标软件。在网游充斥的今天，目标依然保持对单机游戏开发的高投人，毕竟在单机市场的建树才是一家游戏公司综合实力及对游戏文化的深度理解的标志。在2004农历新年到来之际，目标推出了她的贺岁大作《复活——秦殇前传》（以下简称《复活》）。《复活》给我印象最深的就是相比前作《秦殇》无处不在的进步，也正是制作者这种“不断进步”的态度重新燃起了大家对国产游戏的期望。由于游戏的超长剧情及庞大的系统，短期内的体验犹如管中窥豹，笔者暂且从某些角度作一些归纳和评价。

### 更为精细的2D画面、丰富但不甚完美的场景

《复活》的引擎和《秦殇》相比并无实质性的改变。但2D图像的美工水准却大幅提高，给人的感觉就是在前作真实、凝重的基础上又体现出细腻、华丽的一面，尤其是对各种风格的建筑物和随处可在的遗迹进行更细致的勾勒，处处显现民族风韵及历史沉重感。稍有缺陷的是色彩显得过于浓重，还好，可调节对比度和亮度进行适当地弥补，光影效果开与不开差别太大，如果作个可线性调整的设置会比较适当。游戏中场景不但多姿多彩且跨度很大，其中加入的天气变化也更显艺术气息。随着剧情的进展，尽管有如此丰富的场景，但相互之间的过渡也非常自然。如果说《秦殇》是古香古色且大气磅礴的历史名著，那么《复活》则是神话虚拟且自由浪漫的武侠小说。但其场景设定也并非完美，缺点是场景的层次感不佳，树木叠加时很凌乱，地形的界限在视觉上不明显。

### 出类拔萃的背景音乐和尚可的音效

《复活》的音乐和《秦殇》一样出色，且不谈落霞村那让人追思千古而又充满希冀的箫声，与晋阳城中激扬着乱世之惆怅的声声古筝，单单从主菜单那段背景合声

**良品　总评 7.7**

大众软件推荐公章 POPSOFT

☺ 游戏中各特色系统和游戏过程紧密结合，庞大的分支使游戏具有丰富的探索乐趣。

☹ 画面和音效都显得有些落后，某些细节还可以更加完美。

| | |
|---|---|
| ● 制作 | 目标软件 |
| ● 发行 | 寰宇之星 |
| ● 载体 | CD×2 |
| ● 类型 | 动作角色扮演 |
| ● 语言 | 中文 |
| ● 环境 | WIN98/2000/XP |




**《复活——秦殇前传》评分细则**

根据广大读者的要求，从本期开始，我们将会不定期地针对一些游戏大作的评分理由进行阐述，而本期选中的游戏是《复活——秦殇前传》，欢迎各位读者来信表达自己的意见。

文化包容性（7分）：游戏有一个相对复杂的历史和中国神话背景作为依托，并且与游戏的进程紧密相连。

上手精通（9）：比较典型的ARPG方式，玩家很容易上手。而游戏的打造、技能系统和庞大的分支都极具钻研和挖掘的价值。

画面（7.5）：画面比《秦殇》亮丽，但是比起同期的RPG大作来看没有技术上的进步。

音效（8.5）：真人语音对国产游戏来说是一个有勇气的尝试，尽管做得还不是很好。而游戏的音乐具有明显的苗疆异域风格、契合游戏主题。

创新（7）：属于系列完善，细节上有不小的调整和改变，但是相应引起的玩家争议也不小。

剧情（7.5）：整体的剧情比较平淡，支线剧情缺乏吸引人的设计，与主线缺乏紧密的联系。



的吟唱中，就能听出一种对理想和冒险的向往，且夹杂着前路迷茫的忧愁感。倾听《复活》中20余首各具风格的背景音乐无疑是种酣畅的享受。比较惋惜的是，虽然背景音乐风格鲜明且制作精良，但和战斗时的节奏不够吻合，还有对于某些场景事件，并没有与之呼应的能反映人物心情及环境气氛的简短的背景音乐。音效方面的表现比较平庸，和《秦殇》差异不大，砍杀时缺少了人物和怪物的喊叫声音，感觉上比较沉闷。值得说一下的倒是剧情中人物的中文配音，由于母语缘故，听起来确实亲切。但由于专业影视演员缺乏游戏知识，无法深谙游戏文化的精髓，虽然配音字正腔圆，但是在角色塑造方面明显缺乏特点。

## 神话&武侠化的剧情、生动的人物个性塑造

《秦殇》的剧情虽然庞杂，但平铺直叙，并无多少悬念，而《复活》的剧情则较之曲折。从故事背景上讲，《秦殇》追求的是历史厚重感，在真实的历史基础上作了一定的虚构。《复活》则是在一个大的历史背景下尽量使故事虚拟化、浪漫化，甚至扯上了黄帝大战蚩尤的上古神话故事。正如上文所提到的，虽然故事主线也是处于历史背景之中，但由于更趋于神话色彩，历史深度不如《秦殇》，更像"仙剑"类的武侠小说。《秦殇》中的角色人物，缺乏个性特色，似乎只是为了其剧情的发展与多人的战斗模式而存在，《复活》中的每个人物都有各自的性格特点。淳朴善良且聪颖过人、古灵精怪的蓝薇，冷静且少言寡语、忠心不二的梁虎，沉稳老练、阅历深厚且古道侠肠的盖聂，孤傲、偏激的岩洪和善解人意的彩欣，正是因为对人物栩栩如生的刻画，才使剧情的发展更加生动有趣。觉得遗憾的是，游戏中对彩欣的性格描述太过简单，且彩欣和盖聂之间迸发的情感火花的过程略显唐突，不像蓝薇与岩洪之间的情感作了大量的剧情衬垫，实在让人费解。

## 构思巧妙的任务和更难对付的怪物

不但有超长的主线情节，《复活》还有构思巧妙、别具匠心的任务系统。细细感受这些充满趣味且环环相扣的支线任务，还是蛮有味道的。繁多的支线任务中有一些会直接影响到结局，而第2次通关时由任务的完成度而触发的隐藏结局，使玩家不得不重视起来。唯一觉得遗憾的是，任务获得奖励唯一的好处也只是习得或提升一些技能，和后期升级所需要经验值相比，完成任务所获经验值的奖励实在太少（还不够塞牙缝），而且完成任务也不会奖励一些令玩家"惊心动魄"的特殊装备。或许是由于前段时间对游戏分级制度的热炒，《复活》中的"人系怪物"明显减少，而且也取消了血腥开关，已看不到像在《秦殇》里能把怪物腰斩或尸首分离的情景了。怪物的掉宝设计也进一步趋于合理，捕杀动物和妖兽掉的只是材料，也只有人系的怪物会掉装备和金钱。《复活》中的怪普遍视野宽阔而且还聪明了不少，特爱群殴。除了具有如燃烧、中毒等异常状态攻击之外，有些怪还有一些固有的技能，比如具有隐身攻击、自杀性自爆技能的怪，常常偷袭耐力值少且防御差的蓝薇，所以在战斗场景中的引怪和逃匿则需要更多技巧。战斗移动设计上有些遗憾的是，怪物的阻挡控制范围很小，哪怕是一大群怪物都很难阻挡住人物的跑动，只要稍微掌握一点跑动技巧，再配合加速的技能就能到千军万马之中穿行自如且毫发无伤。



游戏中悬崖边的暮色。



岩洪的召唤兽技能。



装备套装后，套装附加属性被激活。

## 繁而不乱的道具系统和力求创新的技能系统

《复活》中可装备的道具数量从《秦殇》中的10个精简到了6个，可装备道具的属性有五行属性、基本属性、隐藏属性3种。其中隐藏属性分为隐藏基本属性和隐藏套装附加属性。激活隐藏基本属性可用套装激活和道具间五行相生激活两种方式。隐藏基本属性也会随着战斗中经验的获取而提升成长。《复活》的可装备道具中放弃了单/双手武器设定、取消盾牌、弓箭、腰带等装备，从此细节看来，目标想确立适合自身的民族游戏风格，逐步摆脱Diablo等欧美风格ARPG的影子，毕竟在中国的武侠小说故事中没听说过谁带着盾牌和弓箭行走江湖的。相比《秦殇》，《复活》在技能系统上的改动非常大，增加了很多新的元素。首先，取消了分配技能点数的模式，技能的习得只能通过任务或收集到的技能书；其次，引入了攻击技能和辅助技能的概念，除常用的一些辅助技能外，对攻击技能有加强作用的辅助技能（比如火神诀+天火）的效果十分明显；再次，添加了连续技和必杀技两个新元素，连续技

只能刀客使用。必杀技其实是一种高级的辅助技能，要通过战斗“蓄力”才能释放，对付Boss非常实用。释放技能的画面效果比《秦殇》要华丽很多。但笔者发现，在释放某些法术时，人物居然不会避开与被攻击敌人之间的障碍物，虽然这种现象没Demo中表现严重，但还是会让玩家觉得很不舒服。刀客的连续技的设计也不够完善，只能由3种攻击技组合一种连续技，而且连续技的出招速度不够快，虽然有硬直时间的设计，但看不到连续快速出招让Boss连续硬直减血的爽快场面。


精细的2d美工水准。

## 独特新颖的装备打造、升级和药品炼制系统

游戏中的打造材料非常丰富，而储物箱也进行了分类。各种打造材料有各自的五行属性和附加属性。4种打造术都分别加入了不同数量的五行相生关系，这4种打造术可看作代表不同风格的打造流派，不能笼统地说孰强孰弱。根据材料的五行属性所能满足的相生关系，选择适当的打造术，才能发挥材料的特性和潜质，打造出理想的装备。打造的配方也不是固定的，采用哪种材料多，打造出来的装备的五行和附加属性将偏向于哪种材料本身的特性。如游戏过程中不断得到更高级别的材料，能在原有装备上追加一套新材料进行升级，如所追加的材料的品质较好的话，升级后装备的基本属性会有较大的提升。可以说升级原有装备是获得更强装备的一种非常经济的方式，但装备的升级也不是无止境的，如果原有装备的级别较高，再用高级的材料升级的话就会提示人物级别不够。这种设计虽然让玩家觉得升级装备自由度受到限制，但从另一角度看，也保护了游戏的平衡性。


范围攻击魔法。

通关一次后重新游戏，在初始时期会逐渐出现隐藏的终极装备，这些装备的初始能力很一般，但其可提升的空间很大，以后能施展的威力就要取决于玩家“装备育成”的水平了。《复活》中药品的炼制与Diablo的合成区别较大，而与游戏中的打造系统基本是一脉相承的。如五行的相生运用得好，少量的药材将能炼制出较多效果不错的丹药。可以说《复活》已把《秦殇》中独具魅力的打造系统发挥得淋漓尽致，其完善而丰富的打造系统绝对是一种能使大家再通关一次的动力。


梁虎的大地之力对付烈焰洞的幻虫。

## 继承与创新并存的其他系统设置

《复活》的人物属性的加点系统不比一些网游，一味打造出偏重一种能力的“纯人”在这里是完全行不通的。那具体如何分配点数才合理呢？在目标官方论坛上，玩家关于此类的讨论已数不胜数，但始终没得出一个让所有人信服的方法。具体怎么加？完全取决于个人喜好，所谓仁者见仁，智者见智！虽说加点的方式较“灵活”，但并非可一味地乱加，由于游戏中对人物本身的一些设定，给玩家提供了一个大的发展方向（如蓝薇技能和终极装备都为火属性，当然以火为主）。最主要的还是取决于玩家对战斗人物及技能搭配的选择。当然，这要看玩家个人的偏好了！


大战蚩尤，盖聂使用出必杀技。

玩惯了网游和单机ARPG游戏的玩家可感受到，继承了传统Diablo式操作的《复活》，可以说游戏上手是毫不费力气的。而一直让Fans担心的多人操控作战，在游戏中经过验证后发现也远没有想象中的那么复杂，这和较为细致周全的设计是分不开的。5位角色中只能同时选择3位出场战斗，而3位队员中玩家指控其中一位战斗时，另两位会依照游戏中设计的AI，进行索敌、自动攻击、使用辅助技能等行动。同时游戏还允许玩家将某些技能定义为“自动施展”的模式。这样即使玩家不控制的人物，他们也会主动使用这些技能。操作不是很娴熟的玩家，在激烈战斗中还可使用空格键暂停游戏来更换技能或补血。除此之外，“选择队长”和“队长跟随”功能的设定，能在同一场景内单独地控制一名队员作战，从而做到“多人ARPG”到“单人ARPG”的切换，尤其是在有自爆型怪物的烈焰洞中，这种设计是非常实用的。当然，如果想战斗更加流畅、节省战斗的时间，充分利用多人作战的技能和跑位上的配合，产生优势攻击效率和相互保护效果，是十分必要的。


兽人战士、巫师、祭祀的远近配合攻击。

**在整体游戏模式上，《秦殇》只是一款创新较少，以模仿为主的作品，《复活》也难以跳出Diablo的条条框框，不足之处尤其体现在制作技术、战斗的快感、流畅程度、音乐、剧情与战斗的综合表现力上。然而瑕不掩瑜，《复活》的进步是相当显著的，这种进步不仅仅是对原有系统全方位的加强，最主要的是在游戏中嵌入了自己的风格，赋予了ARPG一些新的内涵。我们从没指望《复活》等国产游戏能在一夜之间超越Diablo，只要它们能不断进步，我们就能看到国产游戏的希望。目标软件正在沿着正确的道路走下去，在这个网络游戏泛滥的时代，希望像《复活》这样的国产游戏能再多一些！**



"三角洲"系列自1998年一鸣惊人以来，已升级了数代并出了多部资料片。本作《黑鹰降落——战队之刃》是《三角洲——黑鹰降落》的姊妹篇。其开发商Ritual Entertainment专司PC平台的游戏制作，作品包括《原罪》、《重装金属2》、《女巫布莱尔》，数量虽少，品质却不俗。发行商NovaLogic则是历代"三角洲"游戏的原创者，并凭该系列享有盛誉。《战队之刃》是Ritual在NovaLogic的技术授权下作出的一部资料片，它为"三角洲"迷们提供了铲除哥伦比亚毒枭、消灭伊朗叛军两个新战役，游戏中加入了新的可供驾驶的交通工具，如直升机、三人轻型吉普、登陆艇等。除了单人任务外还增加了30个多人战斗地图，为玩家带来更高的难度挑战。

# 黑鹰降落——战队之刃

■游侠创作室 天奕（本刊特约作者）

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
TEAM SABRE

| | |
|---|---|
| 总评 | 7.7 |
| 制作 | Ritual Entertainment |
| 发行 | 空间互动 |
| 载体 | CD×1 |
| 类型 | 主视角射击 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |

文化包容性：8　上手精通：8　画面：8.5　音效：7　创新：6.5　拟真度：8

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：750MB

## 哥伦比亚战役

**游戏控制：**

W、S、A、D：前进、后退、左移、右移
Q、E：左倾斜、右倾斜
Z：趴下
X：蹲
C：站
**空格**：跳跃
Scroll Lock：自动跑
1：匕首
2：第二武器
3：主要武器
4：闪光雷
5：手雷
6：烟雾弹
7：炸药或火箭筒
8：引爆器
9：医疗包
R：填弹
Shift：使用物品
**回车和鼠标左键**：开火
**鼠标右键**：第二开火方式
B：望远镜
N：夜视
0：进入弹药库
TAB：任务目标
Pause：暂停游戏
'：命令行
F5：快速存盘

### 1.毒品走私港

**任务**：于2004年4月26日清晨，找到并摧毁毒枭Antonio Paulo的毒品走私船。

**最多存盘次数**：3次。

**流程**：你首先出现于黑鹰直升机上，这是大多数任务的开局方式。着陆后，注意圆形小地图（即HUD）上的直线，转动自己的朝向，使直线对着正上方，此即为任务所要求的方向。按指示路线抵达集结点，此时行动方向发生改变，诸位需适应这一导向系统，后文不再就行动方向加以赘述。由于周围环境并不明亮，可按N键切换为夜视模式。翻过山腰即遇敌，于跑动中射击，击爆废弃汽车旁的油桶，轻松消灭5敌。不要停留，往左过桥，一艘走私船正在桥右侧行驶，连续射击毁之。到河对岸后右转，沿河而行，在船坞处消灭数敌。继续前进，攻入村庄Foxtrot，里面散布着不少匪徒，有的在房屋2楼操持着.50机枪。巷战的基本准则是不要走中央的大路，而应侧翼迂回，碰到敌机枪后不宜硬拼，扔手雷炸之。村里还有数名被绑架的平民，用枪对着他们时，准星会出现红X标识，混战中尽量不要误伤他们。攻克村庄后，在村尾发现医疗包和弹药箱，别急着拿，很快就有许多匪徒从北面河边攻来，以静制动，消灭他们及两部汽车后再休整。

出村沿河北行，去进攻走私贩的港口并炸毁停泊在那的两艘汽艇。镇里的敌人很多，也很狡猾。先用望远镜侦察，再用G3枪的远射模式（鼠标右键）点射目标，谨慎行动的好处是大幅度降低冲锋时的



阻力。在第一辆被毁汽车处点倒船坞上的两名匪徒，再到第二辆车后，点倒其他可见之敌。注意：有时敌人会往同一岗位多次派人驻守，需耐心将其一一点倒。突击攻入村内时，先走右路，因为这一侧的敌人多已被解决了。在村庄中部有一敌操纵着机枪，扔手雷灭之，该位置是个弹药库，可更换枪支。肃清镇上的残敌，到船坞将炸药扔到汽艇上，跑开引爆。炸毁两部汽艇后，到镇西的路口操持.50机枪，抵御那些冲过来的匪徒，其中包括两辆汽车。之后往西出镇，以了望、点射战术干掉埋伏于道路两侧树林里的敌兵，其中不少是火箭手，最后搭上前来接应的直升机……

## 2.丛林中的机场

**任务：**于2004年5月27日，切断Paulo的空中走私路线并摧毁其运输飞机。

**最多存盘次数：**3次。

**流程：**按Shift键操纵直升机上的机枪。当飞机环绕村庄缓慢飞行时，用机枪朝下方之敌射击，优先顺序依次是油桶、汽车、火箭手、中央岗楼上的机枪手、其它敌兵。飞机拐弯时不大好瞄准，最好趁其在村庄一侧缓慢飞行时灭敌。当无还击枪声时，飞机降落，你走下直升机前往中央岗楼进行检查。刚到岗楼边，敌人就迎面而来，这儿不妨使用卡宾枪的榴弹（按两次3键切换为榴弹模式，再按一次即切换为全自动冲锋枪模式），撂倒数敌后上到岗楼顶层，开火摧毁桌上的两部无线电发报机。这时突闻枪响，马上拿起西面的.50机枪，只见树林中冲出许多敌人，用机枪朝他们扫射，注意，消灭一波后再等等，敌人会发动数波冲击。确认敌人再无援兵后下岗楼，返回直升机。飞越河流、树林途中，遭到地面火力的攻击，不过这不大碍事。着陆时先用机枪击毁从飞机后面驶来的一辆敌汽车，再下飞机，跳上运输车，车子随即开动。没多久道路两旁出现敌兵，朝他们射击，由于车行颠簸，对射击精度的要求更高了。车子冲到敌机场停下，马上跳下车，跟随队友行动，用榴弹干掉岗楼上的机枪手。当敌运输机试图逃跑时，用AT4火箭筒（按7键）摧毁它，注意只有一次机会哦，千万不能失手！接下来肃清机场残敌，再进入两个大仓库，击毁所有木箱，即完成任务。

## 3.丛林之袭

**任务：**于2004年7月18日晚，攻占毒贩们的秘密运输中心，夺取那儿的机密文件。

**最多存盘次数：**5次。

**流程：**坐着武装皮筏在河流上行驶，操持机枪（建议打开夜视仪）。当无线电通话结束、沿河道拐弯时，开始遭到敌火力袭击，其中偶尔有火箭手。用机枪还击，直至抵达终点、皮筏靠岸，在河岸上捡得医疗包。第二阶段的任务很简单，跟随队友行进，间或用手中的狙击枪放倒敌机枪手。攻入村庄，在中央的围栏里见到4名被匪徒关押的人质，别误伤他们。围栏的对面就是地道入口，入口处有3个医疗包和弹药库，可在此加血、补充弹药和更换武器。掏出霰弹枪，下至地道，地道里埋伏着一些匪徒，有的就呆在机枪旁，用霰弹枪和手雷，并未费多大力气就杀到了尽头。在宽敞的圆形房间拿到文件，离开地道，存盘！接下来将应付一场恶战，敌人主要从南、西、北3个方向冲过来，东面只有零星之敌。由于南、北均有队友把守，而西面紧邻着树林，所以西面的防守比较薄弱。这儿的关键不仅在于自己要在漫长的战斗中幸存下来，更在于村中央的那些人质不能全死了。前期就呆在地道出口，用狙击枪点射南、北之敌，敌人的进攻是一波接一波的，挡住一波后即换个方向进行防守，间隙中扔手雷到西面的树林里，杀伤密集的敌人。在摧毁了敌汽车后，在地道入口将狙击枪换为M60，随即冲往西面树林中，与敌展开近战。当这里敌人消灭得差不多时，就换到南或北的路口去杀敌。总之，哪儿敌人


注意别误伤了平民。


敌运输机试图逃跑，用火箭筒击毁它。


接应的直升机降落下来。


在地道的尽头拿到机密文件。




在直升机残骸处，找到幸存的飞行员。


过吊桥时，危机四伏。


炸毁这艘汽艇，就彻底切断了毒枭Paulo的所有逃跑路线。


Paulo就躲在这扇双页木门之后。

多，就去哪儿，注意及时回去加血、加弹药。因为继续在村庄里防守，几乎怎么都不可能挡住，而一旦防线崩溃，人质的性命就难保。在熬过漫长的战斗后，终于等到了援军的到来……

## 4.逮捕尝试

**任务：**于2004年7月20日，去小村庄逮捕可能在那儿开会的毒枭Paulo。

**最多存盘次数：**5次。

**流程：**下直升机，在山谷里朝第一个目标了望塔逼近。在前方的树林里、两侧的山腰和山顶上都埋伏着敌人。由于视线多被树叶遮挡，手中的狙击枪难以发挥威力，只有不断转移位置和方向，从多个角度侦察前方，才可将埋伏之敌一一消灭。行进中一旦遭袭，就迅速移动，判断敌人位置并击毙之。建议从左侧的山腰摸过去，干掉了望塔及其周围山上的敌人。了望塔的东面即是目标村庄，别急着进去，在外围转移位置，尽可能消灭村庄内外之敌。这一谨慎行动方式颇为耗时，注意村里有平民，不要误伤了，之后摸进村子，消灭残敌。小心：进村左边有一房屋的门能打开，里面藏着敌人。在村北，有一栋废弃的石制建筑残骸，攻进去，上至顶层，拿到一份文件。整个过程中都必须提防敌人突然从身后出现，比如进入村庄前、进入石制建筑前、拿到文件后。由于毒枭并不在此，于是返回村庄入口，操持那儿的机枪挡住反扑之敌，但接应的直升机却被敌人击落，现在要去营救飞行员。

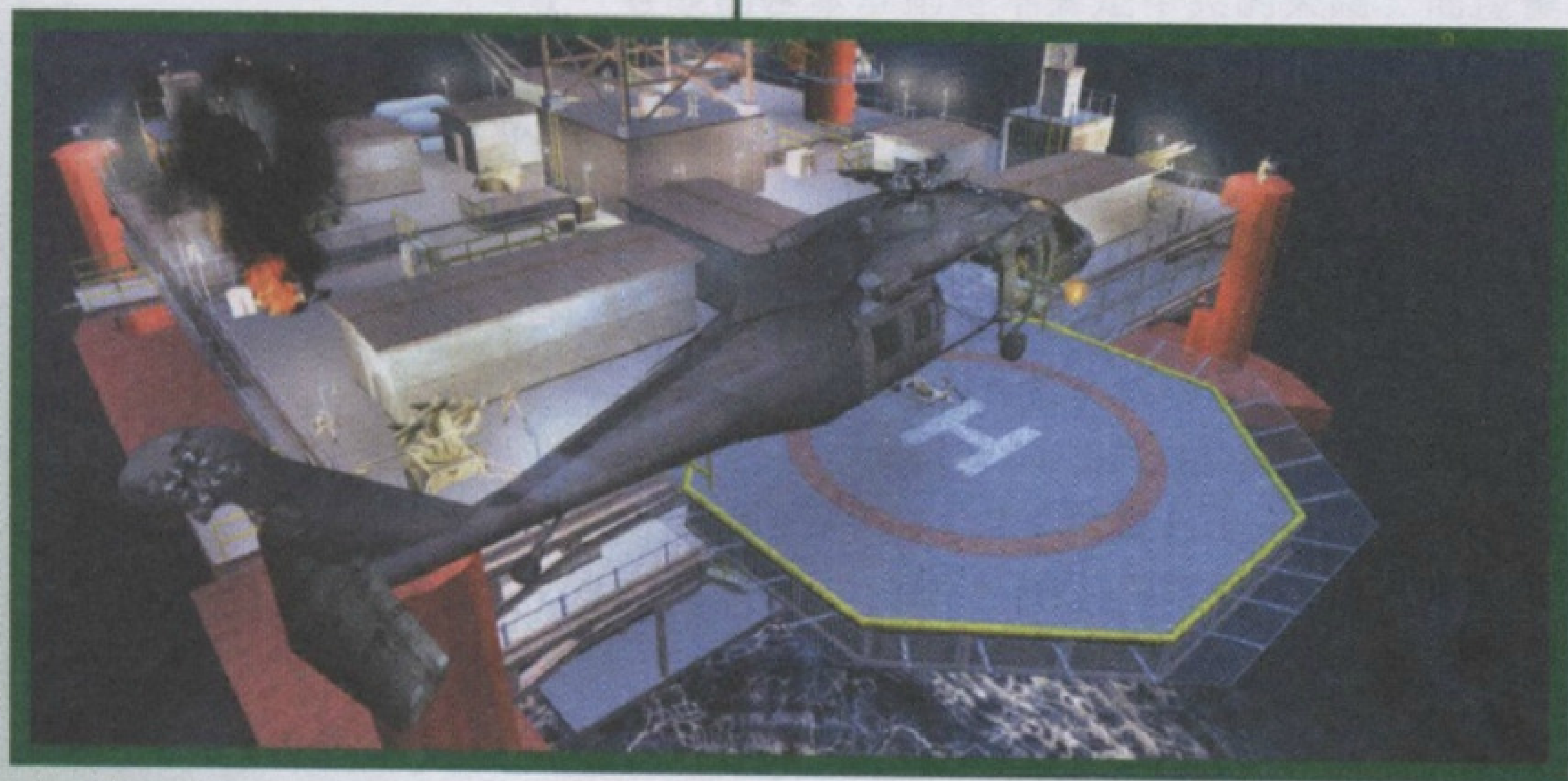
从村庄东南离开，沿山谷南行。同样用上述谨慎方式推进。先后经过两辆废弃汽车、两座了望塔、一片房屋废墟，山谷及两侧山腰上到处埋伏着敌人。建议前期由左侧山顶行进，这儿能侦察并击毙左前方山顶上的敌人，降低后期的阻力。在第一个了望塔处，遭到五六名敌人从身后的反扑，在两座了望塔中间，遭到众敌的前后夹击，用山谷拐弯处的机枪挡敌。抵达房屋废墟后，就能望见直升机残骸和不远处的飞行员了。先贴着左侧山腰过去，干掉了望塔旁的敌人，返身挡住反扑之敌。确认飞行员旁边没有敌人后，朝直升机走过去（存盘），与飞行员会合，左右两侧立刻冲出众多敌人。于跑动中射敌，这样才能保护到飞行员，随后用炸药炸毁直升机，再灭突现之敌。上山坡，不时有敌从身后追来，抵达吊桥边，射杀下方两艘船上之敌及埋伏在水里的敌人。过桥时，又有敌从身后追来，优先干掉火箭手，因其火箭可能摧毁吊桥。吊桥对岸的远处树林里也有火箭手，找到并击毙之，再冲过去干掉残敌，确保飞行员的安全，而后返身炸毁吊桥，接应的直升机即飞临。

## 5.突袭岛上别墅

**任务：**于2004年8月28日凌晨，突袭Paulo藏匿的岛屿并击毙之。

**最多存盘次数：**6次。

**流程：**跟随队友跳下水、游至岸上，端着M60冲上去杀敌，攻入停机坪，一架直升机就停在地面上，轻松将其击毁。此时天空中出现敌人的武装直升机，暂时别管它，先和队友一起利用房屋的掩护歼灭停机坪的守敌，再操纵.50机枪打爆敌机。这儿要提防敌人的反扑，用机枪对着北面可挡住。等一切安静后，转身回去，沿着河边推进，经过一些房屋设施，拦截之敌的数目渐渐增多。由于手中的武器是近战型的M60，所以作战技术上就是要求快、准而已。抵达一座大仓库，肃清这儿的匪徒，摧毁仓库里的所有木箱，此时有敌反扑，挡住后休整一番。然后来到码头，队友负责放风，你进入木制船坞，在游艇上放炸药，远离之并引爆。这样就彻底切断了毒枭Paulo的所有逃跑路线。按路线指引，杀过一片仓库群，很快就抵达Paulo藏身的别墅。肃清外围为数不多的敌人后，以朝东的方向攻入别墅（那一侧有些拱门走廊），左拐右转，没多久就攻入中心房屋。用炸药炸开双页木门，



Paulo就躲在里面，扔手雷进去，炸死他及其保镖。此时房门外左侧立即窜出来一群匪徒，消灭他们后，返回到别墅的出口，这儿非常凶险，众多敌人正要由此攻入。先干掉离得较近的敌人，尤其是火箭手，再操纵.50机枪，扫射从山头冒出来的增援之敌。等一切安静后，翻越山头，杀过停机坪，突破沿途的少许拦截，抵达河边，乘上接应的船只。



## 伊朗战役

### 1.渗透Kharq岛

**任务：** 于2005年2月21日，攻占Kharq岛上的机场。

**最多存盘次数：** 3次。

**流程：** 跟随队友从飞机上跳到海中，游泳攀上汽艇，操纵艇前的机枪。随着汽艇的开动，密切注视前方，朝所有出现的敌巡逻艇射击，击爆4艘，快到岸边时，船左、右各出现2艘敌艇。躲过此劫后抵达岸边，先用机枪朝左前方来敌攻击，肃清后再下到岸上。第一个路标点是一座房屋废墟，但那儿有重兵把守，而且行进途中会遭到左（抵达岩石堆）、右（快到房屋废墟时）两个方向敌人的攻击。先用榴弹攻击聚集在一起的众敌，再以了望加点射的方式收拾残敌。快到废墟时，2辆装甲车从右侧冲过来，将其击毁并消灭其它敌人。在废墟处休整一番，转向第二个路标点：沙包岗哨。那儿有敌机枪手驻守，途中还遭敌巡逻队的冲击，用榴弹攻击敌岗哨，在此也获得医疗包和弹药补给。继续前行，遭到微弱拦截，很快就与友军接应上。双方商议合作攻击敌机场的方案，你的任务是摧毁机场周围的3门防空炮，它们都隐藏在沙包工事后。榴弹枪在此场合下将发挥重要作用，用它攻击沙包后之敌。由于沙包内侧多有油桶，因此此法可轻松消灭沙包里的大多数敌人，小心机场边高耸的铁塔上有敌人。在友军的掩护下，消灭3门防空炮处的守敌，挡住机场守敌的冲击，以炸药引爆，炸毁3门防空炮。当第3门防空炮爆炸时，机场两侧冲出众多敌人，包括数辆装甲车和几名火箭手。激战中别吝惜榴弹，掩护增援的友军从直升机上下来，当一切安静时即过关。注意：自己的队友不能全部阵亡，否则任务失败。

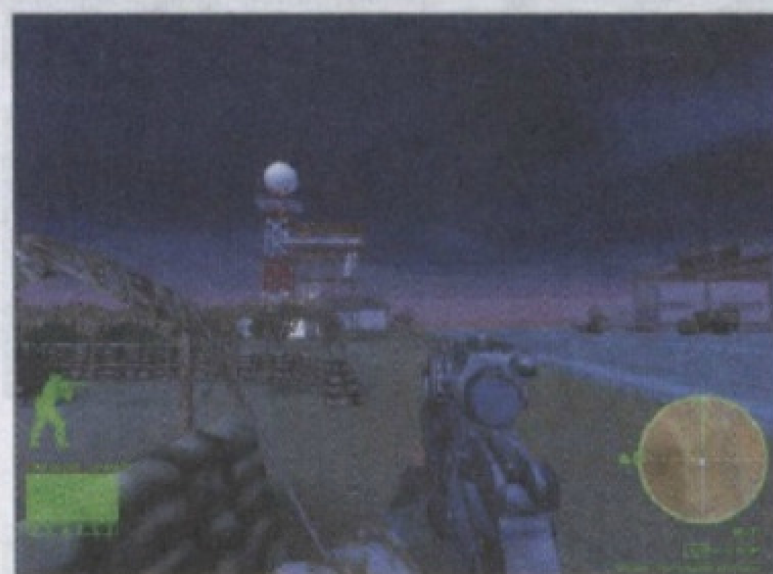
### 2.Knarq岛炼油厂

**任务：** 于2005年2月22日，渗透进入Kharq岛上的炼油厂，挫败叛军破坏炼油厂的企图。

**最多存盘次数：** 3次。

**流程：** 坐上一辆装甲车，操纵机枪。车队驶离机场，途经村庄时，突然有辆运输车冲过来，跳下来许多敌人。用机枪打击众敌，然后下车和队友一起搜索前进，不时有敌人从街道两侧跑出来袭击，更头疼的是伪装为平民的匪徒，在后者没开火前，总是要尽量避免伤及他们。好在G36这把突击枪很好用。

穿过村庄，消灭码头的守敌，走上船，驾驶员同意开船去炼油厂，随即船就开动。操纵船前方的机枪，密切关注敌情。不久就发现敌巡逻艇，朝其开火，将它们一一击毁，从一艘大轮船侧面驶过时，朝船上的叛军扫射。抵达油港后，立即遭到多个方向的火力攻击，用机枪还击，优先关照左面大船上的火箭手。安静下来后下船上岸，在油港里突击前进，消灭拦截之敌，小心右侧第2层设施上的敌人。抵达弹药库时，消灭人质旁的敌人后，前方将过来多辆装甲车。就呆在弹药库旁，用火箭筒朝敌装甲车开火，弹药耗完就按0、A键加弹药。先摧毁装甲车，再换枪消灭步兵。接下来换狙击枪，到油港的第3层，可轻松将北面目标设施群里的众多敌人一一狙杀。最后换回突击枪，进去消灭残敌，摧毁所有车辆，完成对炼油厂的夺取。



先后炸毁机场周围的3个防空炮。



打击敌人，掩护援兵从直升机上下来。



村庄里不少敌人扮作平民。



火箭筒对付敌装甲车最有效。


在钻井平台第2层探索，先要找到停机坪。


救出并护送人质到停机坪。


击毁所经工厂的所有车辆。


以榴弹摧毁扑过来的敌车。

## 3.Doroud钻井平台

**任务：** 于2005年3月8日凌晨，渗透到Doroud海上钻井平台上，废除那儿的反舰导弹。

**最多存盘次数：** 3次。

**流程：** 乘坐汽艇抵达一个海上石油钻井平台。汽艇将绕它慢慢地转一圈，在此期间，用艇前的机枪朝平台上的敌人开火，消灭得越多，稍后在平台上的阻力就越小。当汽艇来到钻井平台底部时下船，沿梯子上至钻井平台第1层。手中的MP5冲锋枪不仅枪击声很小，而且在近战中也很顺手。在消灭此层敌人的过程中，小心在各个小房子里大多隐藏着敌兵。灭敌后，在弹药库补充弹药，上第2层，继续以巷战方法肃清敌人，包括高耸的铁架和直升机平台上的敌人。队友将留在直升机平台上，你则负责去营救人质。先后要营救两人，将他们带到直升机平台上即可，当然须消灭所遇到的敌人。成功带回一名人质后，直升机下方海域出现两艘敌船，用冲锋枪连发将其摧毁。此后，别急着将第二名人质带上直升机平台，而是先在3个导弹发射架上分别放上炸药，完成营救人质的任务后就引爆炸药，否则会因炸导弹的时间过短而失败。

## 4.海滨输油站

**任务：** 于2005年4月26日，拦截敌化学武器运载车并将它们护送到联合国调查员的营地。

**最多存盘次数：** 4次。

**流程：** 所乘直升机将飞越数家工厂，并在其上空盘旋。操纵机载机枪，朝所经工厂的敌车辆开火，将所有武装车辆击毁才会转到下一个工厂。直升机着陆后，和队友一起沿指示路线前进，敌人埋伏在道路两侧的房屋里，发生战斗时还不时有敌车辆冲过来，用卡宾枪的M203榴弹对付车辆。谨慎前进，多用了望加点射方式，还可用侧身观察的方法（按Q、E键）打击目标。沿街道转弯时，须特别小心在右前方的道路尽头有一个榴弹发射器，先将其操作员干掉，才不会使己方遭受重大伤亡。推进到榴弹发射器旁，途中经历的2处弹药包和医疗包足够进行休整了。在这儿往左上坡，在一处断墙裂缝处望见输油站里的情形。上级指示走另外的路线，去拦截敌人试图转移的化学武器运输车，于是继续沿着村庄里的道路前进，一出村口就要对付敌汽车。在废弃汽车处，可望见左前方坡下停着化学武器运输车。用榴弹击毁旁边的敌装甲车，再过去缴获化武运载车。随后和队友一起跳上一辆民用运输车，化武运载车则跟在后面。现在要护送后者冲过敌人的营地，途中的威胁不仅在于有众多敌车拦截，更关键的是身后的化武运载车必须安全地冲出去，因此突围途中要尽可能多地消灭敌人。果然，刚到拐弯处，一辆敌车就冲过来，以榴弹击毁它。进入敌营后，不时遭到一两辆敌车的攻击，两侧的步兵更是多见，还要小心在屋顶操纵机枪之敌。最后关头是两辆敌车并排拦在路口，击毁它们即胜利突围。整个过程要快速熟练地在榴弹和冲锋枪之间切换，而且7发榴弹浪费不得，因为敌车总数大约多达6辆。



## 5.Gachsaran油田

**任务：** 于2005年5月13日，从叛军手中夺回大油田。

**最多存盘次数：** 9次。

**流程：** 坐在一辆装甲车上操纵着机枪，随车队朝油田行进。沿途看见多数油井已被叛军破坏了，当然也不乏敌兵的拦截。他们零散分布在沙漠上，以机枪扫射之，优先打击威胁较大的火箭手和敌汽车。经过一段时间的行驶终于停了下来，下车干掉来袭的敌车，随即按指示路线行进，很快就与友军会合上。双方商谈完毕，就跟着他们北行。在道路的尽头、开阔地带的边缘，注意左侧山谷，那儿会突然出现很多敌人。这儿行动要迅速，以榴弹攻击敌车，再换用突击枪攻击敌兵，之

后马上转到道路的右方，因为右前方油田的守军也对你们发动了进攻。这儿的关键是不能让友军伤亡过多，否则任务失败，因此必须身先士卒，冲杀在前，射杀油田旁的所有守敌，包括两座房屋上的机枪手。待一切平静，马上笔直往前（往东）到山谷口掏出火箭筒，很快，两辆敌车从山谷另一侧出现，趁它们靠得很近时一炮轰过去，摧毁两车。紧接着换出榴弹，转身朝北，那儿又开来一辆敌车，以榴弹摧毁之，若这3辆车中的任何一辆冲撞了油井，都会造成任务失败。随后朝北进发，去保护另一个油井。刚过山坡，前方就出现很多敌人，赶快去增援。由于敌人众多且几乎源源不断，不妨使用所有剩下的榴弹，以减轻作战的压力。当总部派来消防员扑灭油井大火时，必须保证他们所乘直升机的安全，此时有敌车和火箭手来攻击，干掉他们即过关。



## 6.叛军山地要塞

**任务：**于2005年5月24日，攻入叛军逃匿的古城堡，摧毁防空炮，解救人质，击毙叛军将领Kalb。

**最多存盘次数：**3次。

**流程：**这一关很难打，一是敌人多，二是存盘次数少。飞机刚降落，街道对面就冲过来3辆敌车和许多敌人，透过螺旋桨卷起的尘雾，用机枪消灭来犯之敌。下飞机，沿街道推进，小心两侧墙缝和楼房里埋伏着敌人，这也是此关的一大特色。越到后面埋伏之敌越多，手中的SAW在近战中威力很大，但在对付远处的火箭手时则显尴尬。杀过第一条街道，穿过一片房屋后，到一条狭窄的巷子时，队友们都不动了，前方远处的屋顶上有一个火箭手在不停朝该巷子发射火箭。独自由巷子右侧的路出去，用侧身攻击的方法（按Q、E键）消灭巷口右侧（朝北）之敌，主要是机枪手和火箭手。再冲到街道的对面，借助房屋的掩护打掉巷口前方（朝西）之火箭手，最后收拾巷口左侧（朝南）之火箭手，接着收拾此丁字路口附近的残敌。队友冲往第1个防空炮的位置，并守在楼下把风。你则先肃清建筑物四周之敌，再爬梯子上到顶层，摆平守敌，放上遥控炸药，下楼，引爆。楼下有弹药库，不妨换为狙击枪。

现在朝第2门防空炮进发，需沿街道拐两次弯，战法同上。小心，在街道转北时，有两辆敌车和众多敌人冲出来。冲到第2门防空炮的楼下，攀梯而上，用狙击枪干掉右前方远处之机枪手和火箭手。炸毁第2门防空炮后，继续沿街道推进，在转东的转弯处遭遇敌冲击，敌人从路口的左、右两侧冲来。转弯后，到两侧的建筑群里收拾埋伏之敌，在这条街道尽头的右边有一座门朝北的石屋，它就是叛军关押人质的地方，其屋顶也是第3门防空炮的所在，但这儿非常凶险，稍一往前，便会遭到多个方向的攻击，其中有多名火箭手。幸存下来后，攻入楼房，摆平3个守卫。为了救下人质，由梯子上屋顶，炸毁第3门防空炮，3架直升机即赶来增援，前方亦枪声大作，一些埋伏之敌现身出来展开攻击。注意：作战过程中，敌火箭手会多次在同一地点出现。

沿街道杀至尽头，队友们又卡在一条狭窄巷子那不动了。你孤身前行，出巷口是件危险的事，因巷口左侧的屋子上各埋伏着一名敌人，以侧身攻击或扔手雷的方法干掉他。即便如此，稍一往前，前方庭院里就出现众多敌人，仍然让人难以消受。一场混战后，往左肃清庭院左侧的埋伏之敌，这才终于抵达城堡的入口。站在车后，放倒试图冲出来的敌人，进城堡时可要跟随队友行进，因为后面这段路上布了很多地雷，而队友是不会走错的。途中干掉两名火箭手，抵达第2道拱门，以狙击枪将可见之敌一一摆平，再持霰弹枪冲到左侧废墟群里干掉埋伏之敌。杀到高耸的城堡前，攻入1楼，提防书柜后面躲着敌兵，上楼梯，朝上面那层扔几颗手雷，再冲上去击毙叛军首领及其护卫。P


直升机刚一着陆，3辆敌车就猛扑过来。


高度警惕这些危险的火箭手。


由右侧的梯子上屋顶，去炸毁第一门防空炮。


城堡入口前的战斗非常险恶。

THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS IV

# 富甲天下4（下）

■北京 疯胡子

## 富甲战书之曹操传

### 第1关 黄巾之乱

● **胜利条件：** 本队拥有兵数超过7500

● **过关要术：** 地图分为山上山下两部分，山下3座城被张角占领，山上3座则是无人占领的空城。开始时曹操身边有3000兵，身边几员猛将的武力值都在100左右。如果想快速通关，只要去“募兵处”再招4500兵即可，因此经过敌人的城池时应都选单挑，路过空城也无需占领，避免分散损耗兵力。需要注意的是，武力越高的武将募兵越多，本关中曹军武将一水儿都是曹家子弟，典韦、许褚、夏侯敦等人都还没出现，武力最高的要算曹彰，所以不要忘了一路上把“黄须儿”带在身边哦。

### 第2关 招募义军

● **胜利条件：** 己方城中拥有7座建筑物

● **过关要术：** 与上关一样，地图中6座城池仍然是3座属张角，3座空城。因为通关要求建造7座建筑物，而游戏中每座城最多只能建3座建筑，所以至少要占领3座城池。3座空城一定不要放过，同时到达“工匠屋”时要采购足够多的建筑图纸。曹操开始时身边就带有“暗渡陈仓”锦囊，可随时到达地图上任何地方，再善用S/L大法，很快就能过关。

### 第3关 内忧外患

● **胜利条件：** 占领5座城池

● **过关要术：** 这关简单得有点离谱，开始时曹操就有3座城，地图上空城一大把，随便占领两座就搞定。就算是不巧被别人抢先了，对方驻军也很少，强攻下来完事，总共用不了10天保证过关。



引爆核弹。



流泪奉诏。

| 总评 | 8.1 |
|---|---|
| 制作 | 光谱资讯 |
| 发行 | 光谱博硕 |
| 载体 | CD×3 |
| 类型 | 桌面益智 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |

文化包容性：7
上手精通：8
画面：8.5
音效：7.5
创新：9

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：64MB
显卡：16MB以上显卡
硬盘：1GB

## 第4关 关东联盟

● **胜利条件：** 占领3座城池

● **过关要术：** 比前几关麻烦一些，整个地图是3个单元，开始时互不通行，玩家各自发展。曹操和张角所在的地域各有3座城中建有"免战牌"，禁止单挑，这应该是为了限制曹营许褚、夏侯渊等众猛将的，但同时也限制了董卓手下单挑无敌的吕布，是否"过河拆桥"要仔细权衡。在每座岛上有个"开路点"，到达该点后要交一大笔开路费才能打通去另一座岛的通路，同时可以占领一座新城。3座城分别是江陵、赤壁和襄阳，其中赤壁虽然在张角所在地，但务必要抢先占领它，因为这座城竟有20万人口，税金和过路费都很高，开路以后城中还建有"收费站"，这样每次单挑野战无论胜败，就算是路过也要交大把的买路钱，真是……这样的地方说什么也不能让它落到敌人手里。总之，赤壁是本关的关键，只要能迅速占领，过关就很轻松，否则有可能演变成持久战哦！本关在"聚贤庄"中可以找到大将张辽，武力、智力、陆战、水战等各项指数都在100左右，几乎是"富甲4"中第一文武双全的人才，虽然要价高了点（1万多银子），还是务必要招至麾下。

## 第5关 奉迎献帝

● **胜利条件：** 曹操声望达到400

● **过关要术：** 地图分为上下两块，曹操、董卓在山下，刘备一个人在山上，想去山上还是需要自己花钱开路。既然要求的仅仅是飙声望，只要能保证与敌人城中武将单挑和野战的成功率，声望值自然稳步增长，好在老曹自己就是野战专家，把张辽、许褚、夏侯敦等人武装到牙齿后带在身边，一路砍杀过去就是了。不必占太多城池，如果占领就一定要派得力将领守卫，别忘了对方身边也有吕布、关羽、张飞等狠角色，所以守城武将如果经常战败反而会折损声望。上山以后去锦囊铺多买些"虚张声势"，或在工匠屋买"献帝像"和"铜雀台"建在自己城中，都能快速提高声望。如果后期身边银子充足，那就更简单了，老实交买路钱就行，声望反而提高得更快！

## 第6关 北方霸主

● **胜利条件：** 打败刘备

● **过关要术：** 刘备占有连成一串的4座城，每座城中建有收费站，只要路过就要交钱，所以一定要速战速决，不能让这几座城发展起来。好在刘备兵少，武将方面虽然五虎将已经聚齐，但诸葛亮、庞统等人还在聚贤庄里待价而沽呢，只需发挥曹营兵多将广的优势，一味强攻即可，取胜相当轻松。

## 第7关 诸葛箭阵

● **胜利条件：** 占领6座城池

● **过关要术：** 这关有些变态，龙翠公主身边一帮娘子军——孙尚香、貂婵、祝融夫人等人的属性都高得不像话，个个论单挑都不惧吕布。更离谱的是，龙翠一连5座城，占了整整10格的一条路，每座城中都盖着"箭塔"，一不小心踩上了，所有武将全得损血15～30点，体力再强的主儿跑一趟回来最多也只剩下半条命了，身边带多少"回光返照"都不够使的，真是名副其实的刀山火海地雷阵！而且信都和真定城中还都各修了"明珠屋"，整个区域都用不了锦囊，实在是无机可乘。血的教训告诉我们，对那条"死亡之路"务必敬而远之，如果不得不过，"福星高照"锦囊可保护武将免受城中建筑影响，一定要多找点带在身边。平时到达本方城中或聚贤庄时，应该尽量把体力不支的武将换下去休息，曹操这样的主公则不受箭阵影响，另外有些武将自身有"躲箭"的技能（例如曹丕），不怕箭阵，这时候就显得分外珍贵了。地图上有4座空城，应尽量抢先占领，剩下的两座城可以打刘备的主意，须知我们固然困难，有人比我们更困难，刘备不是也要过箭阵的吗？当然，如果在初期就突袭龙翠一两座兵力薄弱的城池，无疑是最快速的通关办法，但冒着枪林弹雨前进实在有点危险，要成功除了运气之外，可能只有靠S/L大法来帮忙啦。



酒肉课堂。



意外收获。

### 富甲档案：24种机关

| 机关名 | 价格 | 功用说明 |
|---|---|---|
| 滑板车 | 800 | 增加我军速度的初级机关车 |
| 风火轮 | 1500 | 增加我军速度的中级机关车 |
| 孔明车 | 2500 | 增加我军速度的高级机关车 |
| 洒珠器 | 600 | 降低敌军速度的初级机关车 |
| 掷钉器 | 1400 | 降低敌军速度的中级机关车 |
| 抛雷器 | 2400 | 降低敌军速度的高级机关车 |
| 帆布车 | 1000 | 降低我军伤亡的初级机关车 |
| 木板车 | 2000 | 降低我军伤亡的中级机关车 |
| 铁皮车 | 3200 | 降低我军伤亡的高级机关车 |
| 固舂器 | 800 | 提高城墙耐久度的初级机关车 |
| 木舂器 | 1500 | 提高城墙耐久度的中级机关车 |
| 铁舂车 | 2500 | 提高城墙耐久度的高级机关车 |
| 传声筒 | 1200 | 提高我军战力的初级机关车 |
| 广播车 | 2400 | 提高我军战力的中级机关车 |
| 锣鼓车 | 4000 | 提高我军战力的高级机关车 |
| 冲天炮 | 800 | 能远距伤害敌军的初级机关车 |
| 连弩车 | 1500 | 能远距伤害敌军的中级机关车 |
| 毒蜂炮 | 2500 | 能远距伤害敌军的高级机关车 |
| 撞木 | 600 | 能近距破坏城墙的初级机关车 |
| 冲车 | 1400 | 能近距破坏城墙的中级机关车 |
| 铁甲车 | 2400 | 能近距破坏城墙的高级机关车 |
| 投石车 | 600 | 能远距破坏城墙的初级机关车 |
| 霹雳弹 | 1400 | 能远距破坏城墙的中级机关车 |
| 轰天雷 | 2400 | 能远距破坏城墙的高级机关车 |



## 富甲档案：40种武器

**1.普通武器**：普通武器共分6个级别，每个级别各有6种武器，分别侧重提高武力、智力、体力、陆战、林战、水战。

| 武器名 | 价格 | 功用说明 |
|---|---|---|
| 碎石片 | 600 | 武力+6 陆战+3 水战+3 |
| 鸡毛 | 600 | 智力+6 水战+3 林战+3 |
| 牙签 | 600 | 体力+6 智力+3 林战+3 |
| 鱼钩 | 600 | 陆战+6 智力+3 林战+3 |
| 梳子 | 600 | 林战+6 武力+3 智力+3 |
| 橡皮筋 | 600 | 水战+6 体力+3 武力+3 |
| 镰刀 | 1440 | 武力+12 陆力+6 林战+6 |
| 芋叶 | 1440 | 智力+12 体力+6 水战+6 |
| 不求人 | 1440 | 体力+12 武力+6 陆战+6 |
| 筷子 | 1440 | 陆战+12 体力+6 智力+6 |
| 布币 | 1440 | 林战+12 武力+6 陆战+6 |
| 弹弓 | 1440 | 水战+12 体力+6 智力+6 |
| 菜刀 | 2520 | 武力+18 体力+9 陆战+9 |
| 锅铲 | 2520 | 智力+18 武力+9 水战+9 |
| 竹竿 | 2520 | 体力+18 水战+9 林战+9 |
| 桃木剑 | 2520 | 陆战+18 智力+9 武力+9 |
| 小斧头 | 2520 | 林战+18 武力+9 水战+9 |
| 回力镖 | 2520 | 水战+18 体力+9 陆战+9 |
| 古锭刀 | 3840 | 武力+24 陆战+12 水战+12 |
| 湘竹扇 | 3840 | 智力+24 水战+12 林战+12 |
| 齐眉棍 | 3840 | 体力+24 智力+12 林战+12 |
| 七星剑 | 3840 | 陆战+24 智力+12 林战+12 |
| 大斧 | 3840 | 林战+24 武力+12 智力+12 |
| 落月弓 | 3840 | 水战+24 体力+12 武力+12 |
| 大关刀 | 5400 | 武力+30 陆战+15 林战+15 |
| 五色扇 | 5400 | 智力+30 体力+15 水战+15 |
| 狼牙棒 | 5400 | 体力+30 陆战+15 林战+15 |
| 青虹剑 | 5400 | 陆战+30 体力+15 智力+15 |
| 霹雳斧 | 5400 | 林战+30 武力+15 陆战+15 |
| 麒麟弓 | 5400 | 水战+30 体力+15 智力+15 |
| 屠龙刀 | 7200 | 武力+36 体力+18 陆战+18 |
| 水镜扇 | 7200 | 智力+36 武力+18 水战+18 |
| 打狗棒 | 7200 | 体力+36 水战+18 林战+18 |
| 倚天剑 | 7200 | 陆战+36 武力+18 智力+18 |
| 伏龙斧 | 7200 | 林战+36 武力+18 水战+18 |
| 养由弓 | 7200 | 水战+36 体力+18 陆战+18 |

**2.隐藏武器**：在武器店中把所有普通武器都买走，再把所有武器都装在武将身上。记得装备武器时要在武器店中进行，当装备完最后一件武器的一刹那，隐藏武器就会出现了。

| 武器名 | 价格 | 功用说明 |
|---|---|---|
| 楼兰刀 | 10 | 武力+99 智力+50 陆战+50 |
| 芭蕉扇 | 10 | 智力+99 陆战+50 水战+50 |
| 金箍棒 | 10 | 体力+99 武力+50 林战+50 |
| 干将剑 | 10 | 陆战+99 智力+50 林战+50 |
| 夸父斧 | 10 | 林战+99 武力+50 智力+50 |
| 后羿弓 | 10 | 水战+99 体力+50 武力+50 |

## 第8关 曹操南征

● **胜利条件**：打败孟获

● **过关要术**：玩家增加到4个，地图也比较复杂，依山从上到下分成5部分，曹操、孙权、孟获各占一块作为根据地。孟获城中养着各种能吞噬锦囊、机关和建筑图样的毒虫，孟获身边带满了“以毒攻敌”锦囊，中计以后武将体力6天无法自动恢复，整个一五毒教。但孟获军中实在没什么人才，老婆也给龙翠借去当打手了，所以也不必直捣他的老巢，只要把所有的开路点都打开，让孟获在硕大的地图上转那么几圈，他自己就撑不住了，轻松搞定。

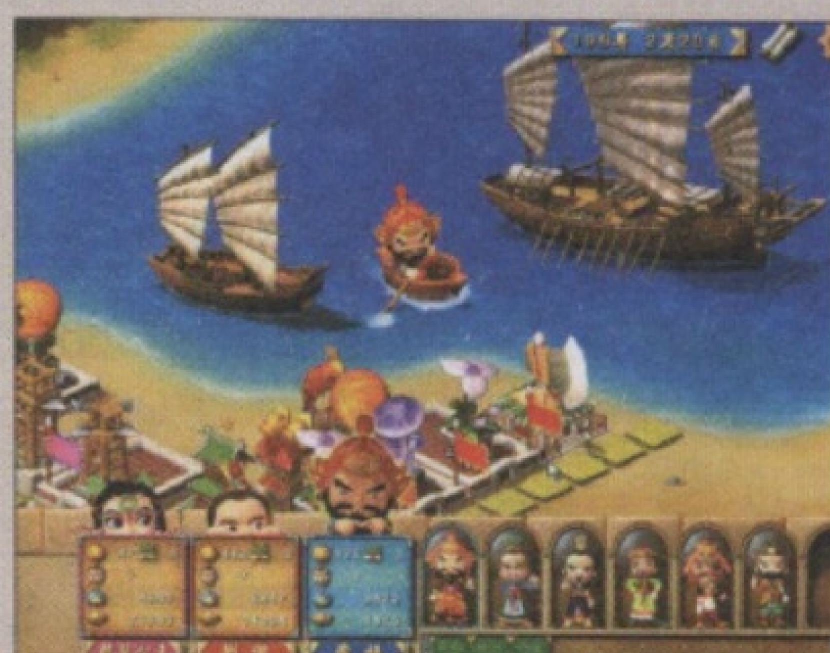


## 第9关 赤壁之战

● **胜利条件**：本队拥有的兵数达到50 000

● **过关要术**：又是以募兵为目标的一关，不过这次数量要大得多，由于本队开始时只有区区1100兵，所以想要达成任务并不容易。地图分3部分，山顶和山脚分别是曹操和孟获的根据地，山腰一大片地方则是刘备和孙权的地盘，驻军都不少，而且守城的都是关羽、赵云、甘宁等强手，所以最好不要打他们城池的主意，停留的时候尽量单挑（避免损失兵力），不能单挑再野战，实在不行只有乖乖交钱啦，否则战败了损失更大。好在孟获这家伙还是实力不济，很快就会挂掉，他的城池就可以白捡了。比较讨厌的是，曹操这关在聚贤庄里聘不到倾向本方的武将，倾向别人的武将都贵得要命，因此从始至终不得不靠身边那么十几条枪打天下，就算占了城也无人守城。补充武将只有一种比较经济的办法：一旦别人的武将在单挑中阵亡了（出现这种状况的几率在“富甲4”中比在3代中高很多），马上去医馆中花3000大元“起死回生”，那个倒霉蛋就成你的人了。地图中另有4座中立城市被张梁、张宝等黄巾余部占领，这几座城中都建有“骷髅架”，每次停留都要损失5%的兵力。一开始本队兵少倒还罢了，到后来身边兵力渐多，每去一次都要减少好几千人，真是心疼死，所以要尽量绕道而行，最好找点“过河拆桥”都给它拆


严禁投河。


碧波荡舟。


力劈小强。


船在哪里?

掉。到最后孙权刘备等人也许是看势头不对，也纷纷在城中建起这些劳什子来了，没办法，我拆我拆我拆拆拆……初期在募兵站募兵还是很有效的扩张兵力的办法，但募兵的价格在后期水涨船高，兵的单价从1两涨到了四五两，募一次经常要花1万多，非常不合算。所以还是要靠自己的根据地，在城中多建“征兵所”和“粮库”，多买“草木皆兵”锦囊，这都是很常规的手段，工匠屋中有一个好东东是“狐狸精”，虽然价格不菲，但在敌人到达你的城池时，这家伙可以引诱对方的士兵叛逃到你的城中，而且数量是以千计的哦，绝对是打通本关的一大法宝！

## 第10关 远征西凉

● **胜利条件**：打败董卓



● **过关要术**：董卓在地图左上角占据了5座城池，剩下的十几座都是空城。过关并不困难，由于空城很多，孙、刘二人兵少，各占几座城后兵力一分散就不足为虑了；吕布的缺阵等于去了董卓的左膀右臂，身边只剩下华雄、李肃这等二三流角色，守城的往往只有一两个文官，在李儒、蔡邕等接连被曹营“虎痴”的一把菜刀斩于马下后，基本上就大局已定了。

## 第11关 再战江东

● **胜利条件**：打败孙权

● **过关要术**：这关一上来曹军就有10万兵、20万银，对敌人可谓有泰山压顶之势，开始曹操自己在一座岛上，岛上7座空城，在没有开路到对岸之前可以专心建设。但别高兴得太早，对岸的所有城池都已被3个对手所瓜分，而且驻军、建筑都满了，很难攻取。龙翠公主又回来了，但这次实力大不如前，所占的5座城池比较小且分散，不成气候，刘备也差不多，只有3座城。孙权是本关真正的实力派，兵多将广，占了8座大城，而且城中修了不少箭塔、狐狸精、万骨冢这样的变态建筑，尤其是箭塔，一旦踩上全体武将要减40点血，而且杀伤范围达到4格，两座箭塔就能封锁整条路，因此曹操带的那些“杀人放火”、“过河拆桥”等宝贝锦囊首先就要向它招呼。其次是万骨冢，覆盖范围同样是4格，每次踩上要减10%的兵力，10万大军也经不起踩它几次啊。狐狸精前面已经介绍过，也是非拆不可的，万万不能让这些“大规模杀伤武器”留在敌人的城里！箭塔实际上是本关的制胜之道，拆了他们的再盖我们的，只要在小岛上建起几座箭塔，就成了名副其实的“恐怖岛”，到时我们就可以悠然看着对方武将排队升天的奇景了，那种爽快的感觉还真是一言难尽啊^^。

## 第12关 帝王之梦

● **胜利条件**：打败所有玩家

● **过关要术**：这关的关卡设计有放水之嫌，不仅兵力银两远远超过对手，而且还先占了两块连成一片的9座城池，那3个玩家则连一座作为根据地的城都没有，简直是欺负人嘛。但武将方面有些问题，曹操身边只有司马懿和夏侯敦，其他27员武将则被随机分配到9座城中，因此有可能出现这种情况，3个只擅长陆战的武将却被分到地形是水战的城中。所以唯一要做的就是重新分派武将，使得人尽其才，待到分派完毕，对手无谓的抵抗基本上也就可以结束了。

## 第13关 一统天下

● **胜利条件**：打败所有玩家

● **过关要术**：最终关来了个大团圆，除了4个玩家外，孟获、龙翠、张宝、张梁等老对手也作为中立势力再次登场。地图非常辽阔，曹操占据了中原（地图中央）的3座名城洛阳、襄阳和宛城，其他玩家也各有3座城作为根据地。经过前面12关的洗礼，最后一关倒也没有什么特别之处，无非是要多点耐心罢了。战略上，先拿中立城池开刀，龙翠的长安最恐怖，光驻军就12 000，还有箭楼和狐狸精把守，还是敬而远之为妙；张宝、张梁等人实力也不弱，只能徐图之；右下角孟获的两座城守军只有千把人，应首先夺取之。中立城中的



不要脸的战争。



献帝含泪出局。



旗鼓相当。



男儿好赌。


大作广告。


皇包车夫。


凉州好凄凉。


如此军威?

武将都武装到牙齿，不要企图和他们硬拼，不行就乖乖交钱吧，反正也到不了那3个对手的腰包里。总之，只要在地图上的任何位置占领连成一片的四五座城，都把箭塔一竖，统一天下也就指日可待啦！

# 富甲战书之孙权传



## 第1关 黄巾之乱

● **胜利条件：** 声望达到30

● **过关要术：** 这是一个简单的训练关，地图中所有城池都被黄巾军占领，孙权开始时的兵、银、城、声望全都是0，就靠身边的7员武将打天下。但没关系，守城的都是一些绝对的菜鸟，太史慈、甘宁、黄盖等人单挑的成功率绝对是100%，连续取胜6次就通关了。另外路过皇宫（必须是路过）能够领到薪水，这下手头就有钱了，如果够交过路费就交，一样可以加声望，实际上只要老老实实交3次过路费一样通关！

## 第2关 招募义军

● **胜利条件：** 本队拥有兵数超过15000

● **过关要术：** 本关目标是募兵，所以一定要避免损耗兵力，地图上6座全是空城，占一两座就可以了。每座城中留两员猛将对付单挑，回到己方城池时记得把随身携带的粮仓和征兵所建起来，这两个建筑都可以加快城中兵力的增长。小小的地图上有3个募兵处，不出3天准会踩到一次，把身边的钱都花掉募兵就对了。当在“主公情报”里发现自己的总兵力（本队士兵数+城池士兵数）超过15 000时，赶紧去把城里的兵取出来，这样就可以过关了。

## 第3关 董卓乱政

● **胜利条件：** 占领6座城池

● **过关要术：** 其实地图上一共就6座城池，3座比较小的属于孙权，城中有静思亭和银菊这样的恢复性建筑。3座较大的则被中立的黄巾军势力占领，城中兵力都在5000以上，还修了箭阵和骷髅架等强力攻击性建筑，夺取的难度相当大。比较省事的办法是把董卓耗死，董卓身边只有吕奉先一人可虑，所以每座城中务必留两员武将，准备跟吕布车轮战，不怕累不死他。城中还要多留些兵力（最好保持3000以上），防止董卓频繁野战后来个猛扑。东吴9员武将开始时都在城里，孙权身边一个也没有，必须赶紧去城里取武将，其实孙权身边只带着太史慈和周瑜就可以了，哥俩都能单挑，不行的话周瑜还可以野战，应付张角的城池绰绰有余。这一关聚贤庄出现了，在里面可以找到周泰、徐盛，这二人武力都接近100，体力在120以上，均属于“肉盾”型武将，可谓价格便宜量又足，单挑非常好使。

## 第4关 关东联盟

● **胜利条件：** 拥有5座建筑物

● **过关要术：** 开始时孙权就有了一座大城，董卓、张角也各占了一座，地图中还有4座空城，三大一小。由于大城能修3座建筑物，小城只能修1座，所以必须至少再占领1座大城，这个应该不成问题，就算运气稍微有点背，最多用S/L大法过空城时重新踩几次就搞定了。城中一定要留下充足的兵力，千万不要被那两家夺取，否则就前功尽弃了。这关城池的属性多是林战，正是东吴武将的弱项，连周瑜都不到90，因此最好去聚贤庄找几个林战属性高的人帮忙。然后去工匠屋中买建筑图纸，买4张就可以（已经有了一座静思亭），等回城时都建起来就OK了。

## 第5关 奉迎献帝

● **胜利条件：** 打败董卓

● **过关要术：** 这关太爽了，吕布已

离董卓而去，余人又怎是太史慈、甘宁、黄盖等的对手，城池属性又多是水战，东吴众将正好大显身手。总之，无论单挑、野战都占尽上风，董卓军一点还手之力都没有，没啥说的，绝对是“轻松打”！

## 第6关 赤壁之战

● 胜利条件：打败曹操

● 过关要术：开始时孙刘曹三人各据一座小岛，刘备兵太少毫无威胁，孙权仍然实力最强。本队的兵、银虽没有曹操多，但城中的兵数和税收远远超过曹操，武将数也较多。关键是要抢先开路，钱不是问题，只需把曹操引出老窝，逐渐消耗其实力即可。同时开路后还可以得到赤壁、襄阳等3座建有收费站的大城，对过关也有很大的帮助。

## 第7关 龙翠公主

● 胜利条件：占领8座城池

● 过关要术：孙权已有4座城池，地图上还有8座空城，再占4座毫无困难，董卓和龙翠都缺兵少将，占了空城也绝对守不住。说实在的，和用刘备、曹操打剧情模式时龙翠公主出场的关卡相比，本关竟会如此轻松，不会是因为龙翠手下3员主力女将分别是孙权的嫂子（大乔）、妹妹（孙尚香），还有周郎的老婆（小乔），所以让东吴走了个后门吧。

## 第8关 吴蜀反目

● 胜利条件：打败所有对手

● 过关要术：孙权开始时没有根据地，本队有35 000兵力，还带着一大堆攻城机关，地图上有5座空城，其它城池已被刘备和孟获占领。5座空城当然要尽量占领，由于刘备手下的武将太强，所以最好能迅速攻占其一座城池，否则过一段时间发展起来就很难办了。孟获实力不济，很快就会归天，要随时做好接管其地盘的准备，如果把奉高、任城这一条直路上的几座城池都拿下来，然后都竖起箭楼，对手的命运也就注定了。由于这一关城池全部是林战和陆战属性，对东吴众“水鸭子”大大不利，不过孟获手下武将林战都蛮强的，他挂掉以后这些人一律赋闲在家，不妨勤跑几趟聚闲庄，把他们都招至麾下吧。

## 第9关 兴兵汉中

● 胜利条件：打败所有对手

● 过关要术：这是相当困难的一关。地图由5条环路组成，3个玩家的大本营各据一条，其它两条被中立势力占领。孙权从一起步就很危险，周围的中立城池都有重兵驻守，更可怕的是城中建满了箭楼、骷髅架这样的恐怖东东，真是杀机四伏。虽然本队有60 000多兵，但这条环路有3座骷髅架，踩一次就减5%兵，几次下来可能就只剩下一半了，箭塔更不用说，连踩3次绝对就Game Over了。所以头几步一定要极为小心，实在运气太差就只好用S/L大法了。等到冲出重围，下山到了自己的根据地后，一定会感慨“解放区的天是明朗的天”啊。

孟获仍然是跑龙套的角色，应该尽快把他的城池都夺过来，这样孙权就拥有了两条环路，是过关的最大保证。曹操就十分难缠了，手下兵多将广不说，而且本人就是野战之王，体力值也很高，就算只剩主公一个人，靠野战还能撑很长时间，必须做好打持久战的准备。

由于本关所有城池全都是林战属性，因此陆逊成了东吴的国宝——众将里只有他的林战技能在100以上，所以一路务必要让陆郎长伴左右。只是这陆伯言身子骨太单薄，体力值只有80多，踩一次箭楼就好几天不能出工，所以必须要多买点回光返照带着，快撑不住的时候赶紧给他补补。另一个关键人物是黄劭，是个中立武将，攻下梓橦后就可以在聚闲庄里找到他。虽然其人无论单挑野战都一无所长，却是本关唯一掌握反客为主这一尖端技术的人才，所谓小卒子过河，如果真是到了相持阶段怎么也打不开局面，就只有靠他扭转乾坤啦。

## 第10关 江南制霸

● 胜利条件：打败龙翠公主

● 过关要术：地图上一共23座城



结盟大典。



这个女生的歌词好耳熟。



辣手摧花也需万人大军?


遍地开花。


古典式赛马。


后悔莫及。


抢占夷州


化敌为“友”。

池，孙权一开始就坐拥9座，可说已经占了半壁江山，而且所有城中都修了箭塔，对手绕一圈早就非死即伤了，哪还有什么还手之力。只有枫桥不知何故，太史慈带着区区26个小兵把守，因此要防备对手攻城，其他就再没有什么可担心的了，胜利无异于唾手可得。

## 第11关 远征西凉

● **胜利条件**：打败董卓

● **过关要术**：开始时地图上大片都是空城，让曹操多占几座关系不大，关键是不要让董卓占了去。右上角是董卓的老巢，其中张掖城中建了个讨厌的万骨冢，踩上要减10%兵力，一定要想办法拆掉。本关本身并无悬念，城池全部是陆战属性，好在周瑜和孙权本人陆战都不弱，董卓手下没有大将，基本上会受到孙曹两家的双重压迫，灭亡只是时间问题，只不过由于地图太开阔，可能需要一点耐心罢了。

## 第12关 帝王之梦

● **胜利条件**：声望达到700

● **过关要术**：龙翠出场似乎已成为能轻松通关的信号，虽然已是倒数第2关了，但这种放水行为竟仍然愈演愈烈！想知道本关究竟简单到如何“令人发指”的程度，咱们来算笔帐就清楚了：孙权开始时声望已经有570，就是说只需要再加130点声望就能过关了。这是个什么概念呢？“富甲”玩到现在，我们都知道，单挑或野战胜利一次能加声望5点，那么只需要连胜26次就够了，本关城池多是水战，以周郎之谋、太史慈之勇，胜个几十次应该不算难吧。别忙，还有更简单的——只要走到别人城时交过路费，声望就会加10点，也就是说老老实实交费13次就完事了！而这关就属孙权钱最多，随便哪座城交几十次费都绰绰有余。所以这次完全用不着像往常那样，拼命跟其它玩家争城夺地，反而应该盼着他们赶紧把空城都占完，最好咱天天都有地方交钱，那样岂不是只要十几天就过关了？而且还有一些乱七八糟的随机事件之类，也许动不动就能加个几十点声望。总之，如果某人过了一个月（30步）竟还没有打通这关，确实只能怨自己运气不佳了。

## 第13关 一统天下

● **胜利条件**：打败所有敌人

● **过关要术**：终于到了最后一关，既然是最终决战，就不要指望能很快通关，应做足持久战的准备。4个玩家都有根据地——孙权占江东，刘备占西蜀，曹操占中原，董卓占陇西，相比较而言还是孙权实力占优，有4座城池，其他玩家都只有3座。另外还有十几座城池均被龙翠、张角、孟获等中立势力所占据，守备极其强大，像长安开始就有10 000多兵，外加狐狸精和箭塔，这种地方除了乖乖交买路钱实在没有别的选择。初期想占领更多的城池只有3种办法：第一是开路，一共有5个开路点，交开路费后可占领5座新城，其中不乏许昌、南昌这样的大城，而且城中都建了收费站，无论战斗胜负都可以多捞一笔外快；第二是攻下一些兵力比较薄弱的中立城池，比如交州、夷州、琉球等，其中夷州离孙权的江东大本营很近，守军只有800，而且城中有一座万骨冢，非常有战略价值，应该尽快抢到手；第三是等待其他玩家归天后接收其地盘，不出意外的话，董卓肯定是第一个倒霉蛋，他那陇西地小民贫，支持不了多久，而刘备、曹操则一定会跟你苦苦缠斗到最后。由于一开始过路费就很高，所以战斗方面要特别小心。单挑首选还是太史慈，其次是周泰，也可以把二人都搁在本队，做个双保险。由于中立城池的武将很多都装备了屠龙刀、霹雳斧之类的强力武器，所以最好不要跟他们单挑，应该尽量选择野战。可惜这关陆逊不在身边，那么水战、林战就全得仰仗周瑜，陆战则只有孙权自己上了，记得过武器铺时要给他们买加相应属性的武器。到了后期，几个玩家的资产越来越庞大，半个月的税收全都上了万，过路费再贵也无所谓了，要想解决问题，还是得靠箭塔、箭楼这样可以大规模消灭对手武将的终极武器，这充分说明“富甲4”不愧是个“以人为本”的游戏。身边没了武将，对手只能去把城中的武将取出来，这样经营再好的城池也只得放弃，胜利的天平就会这么一点一点倾斜过来了。

# 富甲经验之战斗篇

《富甲天下4》与其上一代相比战斗系统的变化也很大，与上一代中玩家只能傻看所不同的是，在战斗进行中增加了计谋的实时使用，使胜负因素更加变化多端。可惜的是要等到3月中旬网络对战才能开通，目前笔者只能就单机模式下对电脑的一些心得体会介绍一些，仅供大家参考。

## 单挑

这一代单挑战中将对方武将直接杀死的几率大大增加，被杀死后的武将无论哪方到医馆中只需花3000元就能复活，并成为己方将领。在一般情况下（体力值满，武力值差距不大），要想杀死敌方武将需要使用一定的计谋。如果你的武将比对方武将强，在使出一个大招之后再用一个迁延时日的计策，基本上对方就无法逃走，只有战死沙场了。如果对方偏强，就需要再配合暗箭伤人、偷龙转凤这样的计策。单挑一般前5回合双方无论被打得多惨都不会认输逃跑，而智力较高的武将使用大招（斗气值增长速度）的时间也会更短，所以文武双全的武将要优先培养。武将智力大于150后只需4个回合就能把斗气涨满，单挑中的优势不言自明。单挑的相关计策很有用，基本上在武将素质差距不大的情况下谁先使用谁获胜，前提是你的大招不能连续是“小鸡展翅”一类的。

## 野战

野战分为陆战、林战和水战。陆战骑兵占优、林战步兵占优、水战则是弓兵占优，所以在野战时要注意地形并选择相应的计策，如万马奔腾、步步为营、万箭齐发等千万不要用错。野战时武将可以选择运筹帷幄和冲锋陷阵两种方式，应该说各有千秋。武将选择运筹帷幄不直接登场，主要是给对方设置陷阱，初期功效很大，智力100以上的武将平均可以靠陷阱杀死对方200名左右的士兵，但后期就只能看自己的野战数值听天由命了；如果选择冲锋陷阵，武将会直接上阵厮杀，虽说吼叫的杀伤力没有陷阱高，但武将可以直接杀伤对方士兵，特别是如果武将面对的敌方士兵在2排以上，有时虽然野战数值较对方要低，但依旧能取得胜利。野战中随机的成分较另两种战斗要大一些，主要是双方士兵对阵的位置对于取胜影响很大，所以移形换位一计切不可小视。无所遁形能识破敌方埋设的陷阱，但使用计策要先点计策再点使用者，所以在微操上要多加练习，否则还没等你用出计策，士兵早就走完了陷阱。

## 攻城

这一代攻城的难度增加了很多，一是时间上有了限制，二是攻城方伤亡增加得惊人。如果没有攻城机关或计策配合，一般至少需要10倍以上的兵力，自身伤亡也要在敌方的15倍以上。攻城时首先要攻破敌人的城墙，攻破城墙前士兵的伤亡非常惊人，而敌人伤亡则很小，最有用的攻城计策要算孟女哭城，能直接将城墙哭倒。攻城机关如果不是高级的威力不大，而高级机关的价格在2400元，用一次就作废。攻城一定要有绝对把握，攻城时可以派3员武将，没有特殊原因要都派上，一旦攻下，就能全部升级。

## 富甲档案：战斗锦囊一览

### 单挑类：

| 锦囊名称 | 价格 | 功用说明 |
|---|---|---|
| 迁延时日 | 200 | 单挑时延长单挑时间 |
| 怒发冲冠 | 200 | 单挑时我方武将斗气加速提升 |
| 手无寸铁 | 200 | 单挑时封锁敌方武器 |
| 乾坤互换 | 200 | 单挑时敌我双方斗气互换 |
| 垂头丧气 | 200 | 单挑时敌方武将斗气提升速度减缓 |
| 江郎才尽 | 600 | 单挑时禁止敌方使用计谋 |
| 笑里藏刀 | 600 | 单挑时使敌方武将武力下降 |
| 狸猫换子 | 600 | 单挑时敌我武将武器暂时交换 |
| 避重就轻 | 600 | 单挑时使敌人无法使出大绝招 |
| 暗箭伤人 | 1000 | 单挑时降低敌方武将体力 |
| 两败俱伤 | 1000 | 单挑时敌人攻击的同时自己也受到损伤 |
| 妙手回春 | 1000 | 单挑时回复我方武将体力 |
| 挺身而出 | 1000 | 单挑时以用计者替换我方在场武将 |
| 偷龙转凤 | 1400 | 单挑时敌我双方体力值暂时互换 |
| 丧家之犬 | 1800 | 单挑时使敌方武将撤退 |
| 昏昏欲睡 | 1800 | 单挑时催眠敌方武将 |

### 野战类：

| 锦囊名称 | 价格 | 功用说明 |
|---|---|---|
| 移形换位 | 200 | 野战时所有士兵位置随机变换 |
| 万箭齐发 | 600 | 野战时我方士兵全部换成弓兵 |
| 万马奔腾 | 600 | 野战时我方士兵全部换成骑兵 |
| 步步为营 | 600 | 野战时我方士兵全部换成步兵 |
| 主将沐恩 | 600 | 野战时主将恢复体力 |
| 无所遁形 | 1000 | 野战时使敌方埋设之陷阱全数被识破 |
| 弓兵沐恩 | 1000 | 野战时恢复弓兵数量 |
| 骑兵沐恩 | 1000 | 野战时恢复骑兵数量 |
| 步兵沐恩 | 1000 | 野战时恢复步兵数量 |
| 鸟尽弓藏 | 1000 | 野战时使敌方弓兵减少 |
| 马有失蹄 | 1000 | 野战时使敌方骑兵减少 |
| 步履维艰 | 1000 | 野战时使敌方步兵减少 |
| 左右逢源 | 1400 | 野战时改变地形为水战 |
| 植木成林 | 1400 | 野战时改变地形为林战 |
| 沃野千里 | 1400 | 野战时改变地形为陆地 |

### 攻城类：

| 锦囊名称 | 价格 | 功用说明 |
|---|---|---|
| 临阵磨枪 | 1000 | 攻城战时增强机关威力百分之二十 |
| 见机行事 | 1000 | 攻城战时破坏敌方一个攻城机关 |
| 屈人之兵 | 1400 | 攻城战时使敌部分参战士兵惧战撤退 |
| 将士用命 | 1400 | 攻城战时我方参战武将同时使用威吓计 |
| 撒豆成兵 | 1800 | 攻城战时我方参战士兵增加 |
| 众志成城 | 2200 | 攻城战时使城池耐久度由零回复至最大值 |
| 弃暗投明 | 2200 | 攻城时使敌部分士兵倒戈投降 |
| 孟女哭城 | 3000 | 攻城战时使敌城池耐久度瞬间下降至0 |





温氏小说的主体风格是清丽婉约，流淌着一股散文诗般的气息。在金庸古龙之后，温瑞安凭借刻苦和努力终于崛起为武侠一大家。《四大名捕会京师》是温瑞安的成名作，创造了公案与武侠相结合的风格。在钟汉良、车仁表、蒋毅等中韩名星联手打造的电视剧《四大名捕》热播之际，新天地同时推出这部由《四大名捕》改编的武侠游戏，让电脑玩家也领略一下温氏武侠公案小说的风采。

这款游戏采用双线程，玩家可以选择铁手和无情开始游戏，两人的遭遇有所不同，无情线是追缉逃狱的楚湘玉，铁手线是调查霸王花的秘密从而引出一起制作药人的血案。两条线的剧情有所交汇，其间还穿插着于无情与唐婉儿、铁手与小珍的情感纠葛。游戏的画面采用水墨山水，和早期《镜花缘》、《大唐诗录》相仿，音乐和金山的《剑侠情缘》一样走民族路线，采用大量的民族乐器来衬托气氛。游戏中也有少许的Bug，如有的人物对话不能展开，在战斗后定屏等，遇到这种情况只能重读进度。

# 四大名捕

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

北宋末年，奸佞当道，国势渐衰，草莽豪杰揭竿而起占山为王，辽夏强敌环伺虎视眈眈，大宋王朝有随时倾覆的危患。托孤重臣诸葛小花为挽狂澜于大厦将倾之际，毅然重出江湖创立六扇门，培养出无情、铁手、追命、冷血四大高手，希望能藉此剪除奸邪匡扶正义，重振大宋王朝。

| 总评 | 7.3 |
|---|---|
| 制作 | 第三波 |
| 发行 | 新天地 |
| 载体 | CD×3 |
| 类型 | 角色扮演 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |

文化包容性：7.5　上手精通：6.5　画面：8　音效：7.5　创新：7.5　剧情：7.5

| 配置要求 | |
|---|---|
| CPU | Pentium II 300MHz |
| 内存 | 64MB |
| 显卡 | 16MB以上显卡 |
| 硬盘 | 1GB |

## 铁手篇



### 暗香蛇踪寻药草 幽洞腥风遇美人




开封郊外迷宫　1：药草×2 2：解毒草×2 3：解毒草 4：布帽 A：蠡贼 B：山洞入口

铁手赶到神侯府见诸葛先生，得知开封最近毒蛇泛滥，衙门正疲于奔命处理此事。据说江洋大盗薛过人曾在开封出现，说不定蛇患与此人有关，铁手领命调查此事。

离开神侯府来到集市，与老年男子对话，得知他的儿子被毒蛇咬伤了，答应帮他寻找解毒草。与刘掌柜谈话得知咬死衙役的蛇为五步倒，一般的药草医治这种蛇毒无效。不过城东有个山洞，里面的珍稀解毒草可用来喂养毒蛇或防治毒蛇，铁手闻听决定去山洞探查。在市集还有两个靠卖药草勒索居民的家伙，上前将之打败拿到两棵药草。刘掌柜请求铁手将山洞里的药草卖给他，如选择“接受”，从山洞回来后刘掌柜会因为价格问题变卦，然后选择“交涉”可按谈好的价钱成交。

由南边有水井的院子出去来到郊外迷宫，在A处找到一名蠡贼，打败他得到药草。由B处找到山洞进去，忽然闻到空气中有一股奇怪的花香，原来毒蛇是受到花毒的浸染，便在开封城内泛滥成灾。不远处一名少女（小珍）正与毒蛇对峙着，将毒蛇杀掉后与小珍谈话，得知她曾跟叔叔学过解毒治疗的医术，不久前叔叔被毒蛇咬死，为了报仇才赶到山洞杀蛇寻药。铁手看她有情有义，决定带她回去见诸葛先生。在山洞的宝箱里找到解毒草，带着小珍返回城里，将一颗解毒草送给老年男，剩下的药草可卖



给刘掌柜，也可自己备用。回到神侯府将毒蛇泛滥的原因向诸葛先生做了汇报，诸葛觉得事有蹊跷。当他得知小珍的境况后吩咐铁手护送小珍返回老家，顺道往衡州附近的幽冥山庄调查，那里刚刚发生了石幽明的灭门惨案，很多的武林高手也失陷在那里。

出了神侯府在街上遇到李寻花，他有两个美若天仙的表妹分别住在洛阳和李镇，他比较喜欢洛阳的表妹，却不知如何向李镇的表妹似玉说明，在他的央求下铁手只好答应带个口信。出了开封府前往李镇，途中不时有黑色人影晃过，铁手也隐隐感觉到被人跟踪。来到李镇找到似玉，将李寻花的话转告给她，得到一件皮衣。与村人交谈得知南方正传播瘟疫，有个村庄的人都死光了。出了李镇那道黑影跳出来攻击铁手，原来他就是官府一直通缉的江洋大盗薛过人。他是有备而来，想阻止铁手继续调查幽冥山庄血案。

赶到大蚊里，发现村庄里寂无人声死气沉沉，拂面的风中隐含一股古怪的花香，与开封洞穴的花香相同。村庄共有4个出口，由北方的路口出村不远处就是市集，这里好像还没有受到瘟疫的侵扰。在市集与路人谈话，人们对无棣县的赵燕侠交口称赞，赶到街道的尽头找晒太阳的李大娘，得知不久前大蚊里发生的惨事，小珍的父母也在这场瘟疫中死去，小珍闻言如雷轰顶当即昏死过去。

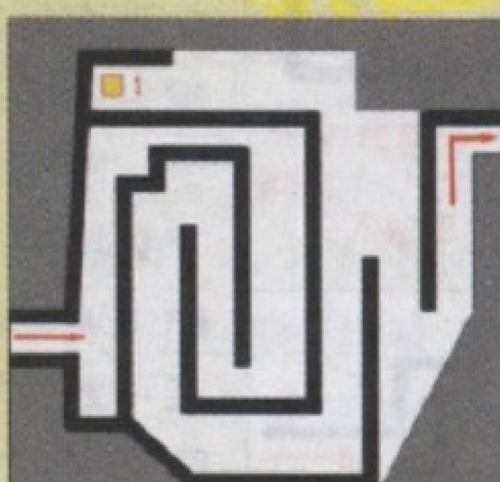


开封附近毒蛇泛滥，很多城民被毒蛇噬伤。

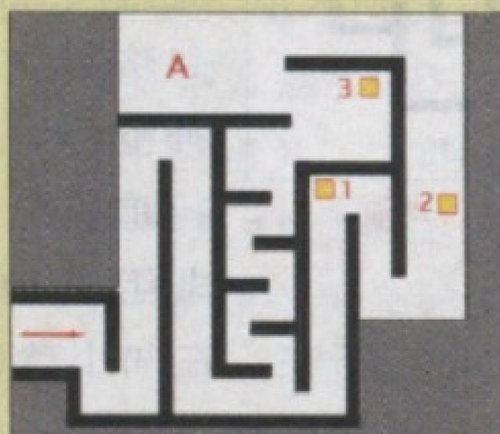


找到李寻花的表妹，告诉她不幸的消息。

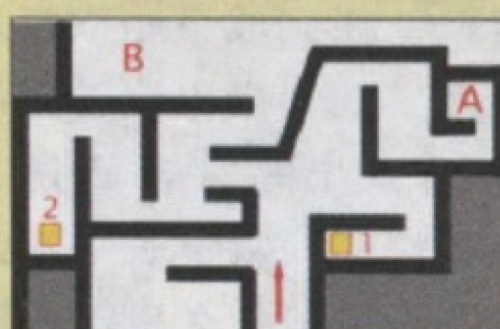
## 口蜜腹剑君子意 僻谷春满霸王花



山谷腹地一 1：青铜拳套



山谷腹地二 1：皮衣 2：药草×2 3：400两 A：赵燕侠



无棣县地牢 1：清脑丸 2：蜂王浆×2 A：李四思、程月明 B：洪大夫

等小珍醒来陪她回到大蚊里，由东边的路口前往坟场吊奠父母，看她哭得梨花带雨般特别伤心，劝慰中答应带她一起办案，调查出这场瘟疫的幕后真相。回到村庄在屋前发现两道人影，打败他们后得知村庄瘟疫传播的真正原因，原来是赵燕侠种植的霸王花引起的，花的毒液被蚊子吸食后毒死了村庄里的居民。

放两人一条生路，铁手和小珍一起赶往村南的山谷腹地探寻霸王花。穿过鬼啾狼嗥的墓地，往东过河进入开满花朵的山谷，那些艳丽无比的花有种摄人心魂的力量，铁手叮嘱小珍要集中精神屏住气息才能进入花丛。绕过两片迷宫，在山谷的深处（A处）铁手正在举火烧掉这些害人的花草，忽然空中飘起一阵笑声，随声赶到的正是人面兽心的赵燕侠。赵燕侠见自己的勾当被铁手发现，便派出神剑肖亮来应付，自己脚底抹油逃之夭夭。

正当铁手凝神对付肖亮的时候，赵燕侠的家丁偷袭捉住了小珍，肖亮见状遣走家丁并向铁手道出为赵燕侠卖命的原因。他很欣赏铁手为情义而不顾个人安危的做法，决定弃暗投明放两人离开山谷，这里的霸王花也任由铁手处置，然后他对赵燕侠以死报恩，肖亮死后，铁手和小珍将谷中的霸王花尽数烧去。两人回到村里休养三日，其间铁手回顾肖亮的话语，感觉霸王花一事赵燕侠并非主谋，似乎官府与他也有勾结。三日来铁手受到小珍无微不至的照顾，一种别样的温柔感觉包围着他，竟然无法拒绝小珍跟随的请求。两人由村北离开赶到无棣县，与药店前嘤嘤啼哭的洪月说话，她不肯道出原委，只说要求俞大人什么事。与一老人打听得知洪大夫被关入县衙地牢，据说得了失心疯，另一男子则说衙门旁的屋子夜晚总是传出凄厉的叫声。



小珍向街头的李大娘打听爹娘的下落。

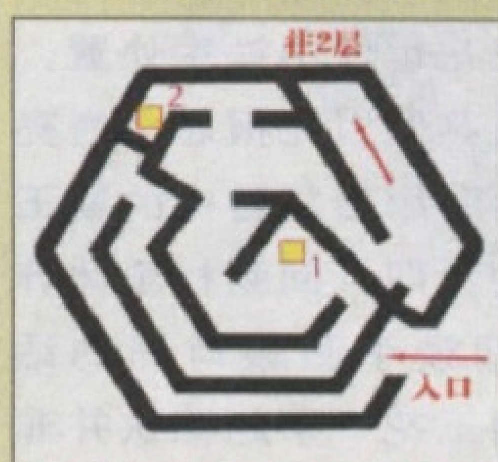
来到县衙见知县俞镇澜，俞知县对赵燕侠的恶行推说不知，铁手苦口婆心晓以利害，俞知县似乎有所动心。为了让俞知县能够下定决心与赵燕侠划清界限，两人离开县衙后往赵府搜集证据。直接闯入赵府，在大厅宝箱

里拿到斩马刀，搜索之下却不见赵燕侠的身影。回到药店前与洪月谈话，答应替洪大夫洗刷冤情，然后前往衙门后的地牢探查。杀入地牢迷宫，在东北角（A处）找到盗贼李四思和程月明夫妇，这时可选择放不放他，如果选择放掉他们，日后在济南的客栈可以找到他们，得到纹银2000两。赶到地牢的正北方（B处）找到洪大夫，得知霸王花的利害以及生长条件，于是带着洪大夫回县衙见俞县令。

回到县城时天色已晚，洪大夫与洪月父女见面，两人暂时回家休息。铁手和小珍赶到县衙发现院里失火，一道人影从院墙倏忽闪过，追上去发现那人正是赵燕侠，打败他追出城外。这时天已破晓，在山道上遇到舞阳城主周白宇，得知山东神枪会有很多高手离奇失踪，他正要赶往济南打探朋友公孙扬眉的消息。如今赵燕侠奔往撼天堡，恐怕那边要生事端，铁手决定办完赵燕侠一案就赶往济南与白天宇会合。

## 神枪会变生肘腋 撼天堡祸起萧墙

赶到撼天堡前门不见守卫，进入院落见黄天星将堡主之位传给黄慎，哥哥黄修见状忿忿不平，扬言与黄天星脱离父子关系。上前与黄天星谈话后两人到厢房休息，铁手一边等黄堡主的消息一边给小珍讲故事听，不觉夜色深沉。忽听门外有人声叫喊，奔出房门见院落里布满了赵燕侠的人。杀掉院里的杀手闯入摘星楼，在第3层看到黄修协同赵燕侠一起对付爹爹黄天星。



摘星楼1层 1：大力丸×2 2：眉月刀

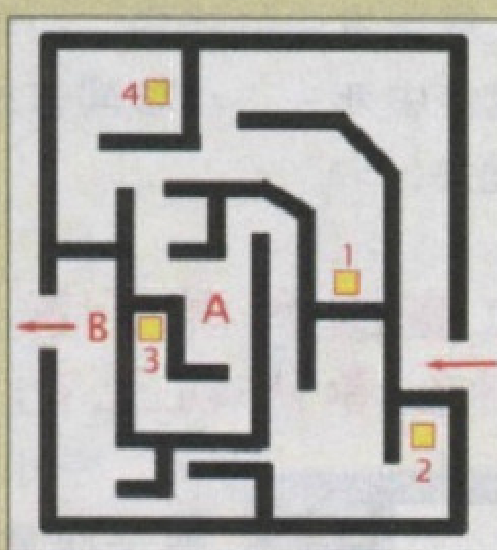


摘星楼2层 1：回魂草×2 2：马靴

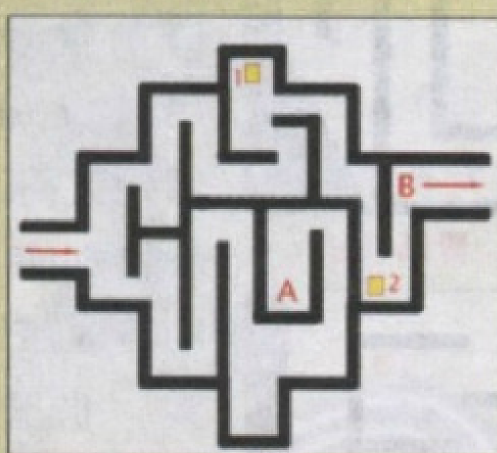


摘星楼3层 1：冬虫夏草 2：羽衣 A：黄天星

赶跑了赵燕侠，听黄修说起赵燕侠背后的主谋是绝灭王楚相玉，他曾数次行刺皇上并有独霸天下的野心，在被诸葛先生捉住后，日前已从沧州铁血大牢逃脱，看来武林又将是一番腥风血雨了。得悉敌人要控制武林四大家，铁手决定前往济南的神枪会看看。



济南紫竹林 1：云南白药 2：锁甲 3：冬虫夏草 4：回魂草 A：公孙扬眉 B：密道入口



神枪会密道 1：桃木屐 2：天山回血丹 A：药人 B：出口

回到无棣县境内，由山道往西走可到大地图，再往东北方向走即是济南城。神枪会向来行踪神秘，非组织内的人难以得知总坛所在。在向小珍讲述神枪会的分堂格局后，两人开始在城中游逛，湖边的李禺会朗颂一首《夫忆妻》，在完成一些事件后再找李禺谈话，他会指出这首是回文诗，让你倒背出来，答案是：“儿忆父兮妻忆夫，寂寥长守夜灯孤。迢回寄雁无音讯，久别离人阻路途。诗韵合成难下笔，酒杯一酌怕空壶。知心几见曾来往，水隔山遥望眼枯。”背诵正确的话可得到一顶文魁帽。往城北的街道找到周白宇，看墙上的布告才知公孙扬眉已被神枪会通缉。原来公孙扬眉被一言堂主孙疆囚禁起来，后来孙疆之女孙摇红放了他并和他一起逃到了济南城。正说话间丐帮的张九如从破庙里跑到面前，原来他是来千门沙家讨要打狗棒的，铁手答应帮他去向千门沙问天说情。

往东离城就是沙家所在，杀到院里从宝箱拿到云南白药，在屋里找到沙问天说话，打败他才知打狗棒是受丐帮前帮主鲁不言所托保管的。拿到打狗棒回到破庙交还给张九如，张九如送铁手一双缩地履作为酬谢，同时得到公孙扬眉在城西紫竹林出现的消息。于是往城西进入紫竹林，在竹林的中部看到公孙扬眉和孙摇红正被袭邪追杀。将袭邪打败后他又吃了霸王散，功力瞬间增强几倍，杀掉他后从尸体上搜到一块铁血令牌。从孙摇红口中得知孙疆目前在研究药人，为了阻止这一切，铁手决定潜入神枪会内院打探。从摇红手中得到小红青竹令




进入南方的山谷腹地，找到种植霸王花的伪君子赵燕侠。


黄修为了堡主之位竟引来赵燕侠谋害黄天星。


大明湖畔的书生会吟诵一首回文诗，记下它的话会得到一件宝物。

牌，然后往竹林迷宫的西方找到密道迷宫，在A处找到一名尚有一些神智的药人，交谈得知他是衡阳的铁匠，答应给他弟弟阿成带个口信。最后由B处穿出去来到神枪会的内院，到东厢房找到小红姑娘，给她看过令牌后询问神枪会最近的情况，得知这里来了一位神秘客人，每天都与孙疆在密室谈话。

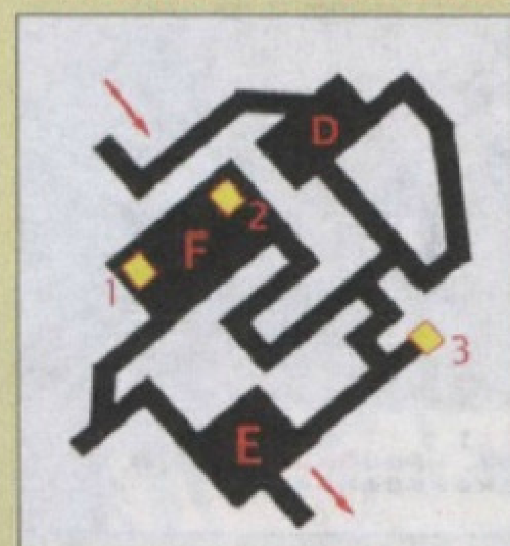
使用袭邪的铁血令牌进入中庭，在大厅往左走找到孙疆的密室，听到里面赵燕侠和孙疆的谈话，知道在衡州也有霸王花的种植基地。冲入密室打败赵燕侠和孙疆，赵燕侠宁死也不肯透露幕后的主使者。这时正法堂的孙忠三赶到，在他的责问下孙疆道出这里的霸王花是由衡州幽冥山庄运送过来的，加工成霸王散之后被赵燕侠运往北方。

## 查真相暗夜盗影 闯山庄毒水幽冥

经过济南和无棣县赶往衡州，在路上遇到青天寨主殷乘风及未婚妻彩云飞两人，向他们打探幽冥山庄的一些情况，殷乘风加入队伍一起解决此事。进入衡州城得知最近很多富户遭劫，弄得满城人心惶惶的。在客栈休息一晚，第二天到南城门找守卫说话，了解入室抢劫案的情况，再到衙门去见知府轩辕一失，得知昨晚又有两家富户遭劫，然后找3名衙役问话，铁手怀疑张大是潜伏的内奸，但轩辕却怕得罪知州不肯拘捕张大。离开衙门在街上看到张大鬼祟的身影朝破庙奔去，追到破庙听到里面谈话的声音，张大被劫匪称为十三少。冲入破庙将十三少唐朗和劫匪打败，正要上前捉拿却被赶进来的知州吴铁翼杀死。到衙门向轩辕将案情作了汇报，然后到客栈找殷乘风归队。这时封城令已经解除，一行人由南门离城赶往幽冥山庄。



幽冥山庄1层 1：乌藤拳套 2：三清还阳散 A-C：毒水阵机关



幽冥山庄2层 1：眠月刀 2：天山回神丹 3：锦云铠 D-E：毒水阵机关 F：蔡玉丹


幽冥山庄3层

在幽冥山庄的废屋前遇到缠丝大侠蔡玉丹，他也是来调查山庄血案真相的。进入山庄迷宫，在第2层A处发现艳无忧对蔡玉丹使用了搜罗神针。上前将艳无忧打败，她声称有师兄为她报仇，转身投入毒水池中。第3层是个毒水阵，要在前两层的迷宫中分别开启A、B、C、D、E五个圆柱上的机关，才能将迷宫中的毒水退去。穿过第3层迷宫在密室找到石幽冥，原来他就是艳无忧的大师兄，只是他利欲熏心已投靠吴铁翼，突然出手吸去了蔡玉丹的功力，同时也中了搜罗神针的巨毒。将石幽冥杀死后得知吴铁翼已率兵攻打青天寨。

回到衡州城门往左走是前往青天寨的路，在山寨大门听弟子说有药人在里面捣乱。杀掉寨里的散兵游勇后，铁手分析吴铁翼采取的是声东击西之计，敌人的主力极有可能攻打舞阳城去了，在离寨之前可向院子里的弟子采买一些装备和药物。来到舞阳城，这里已被楚湘玉所破，街道上布满了药人。杀到里面看到官衙差役正在趁火打劫，打败这群官差，得知无情曾到过这里，他可能往城后的九尾山追踪楚湘玉去了。这时赶到九尾山见到无情，他正沉吟地念着青青的名字……


曾经救过侠偷夫妇的话，在济南的客栈会得到报酬。


铁手和小珍潜入幽冥山庄的毒水地牢里调查。



# 无情篇

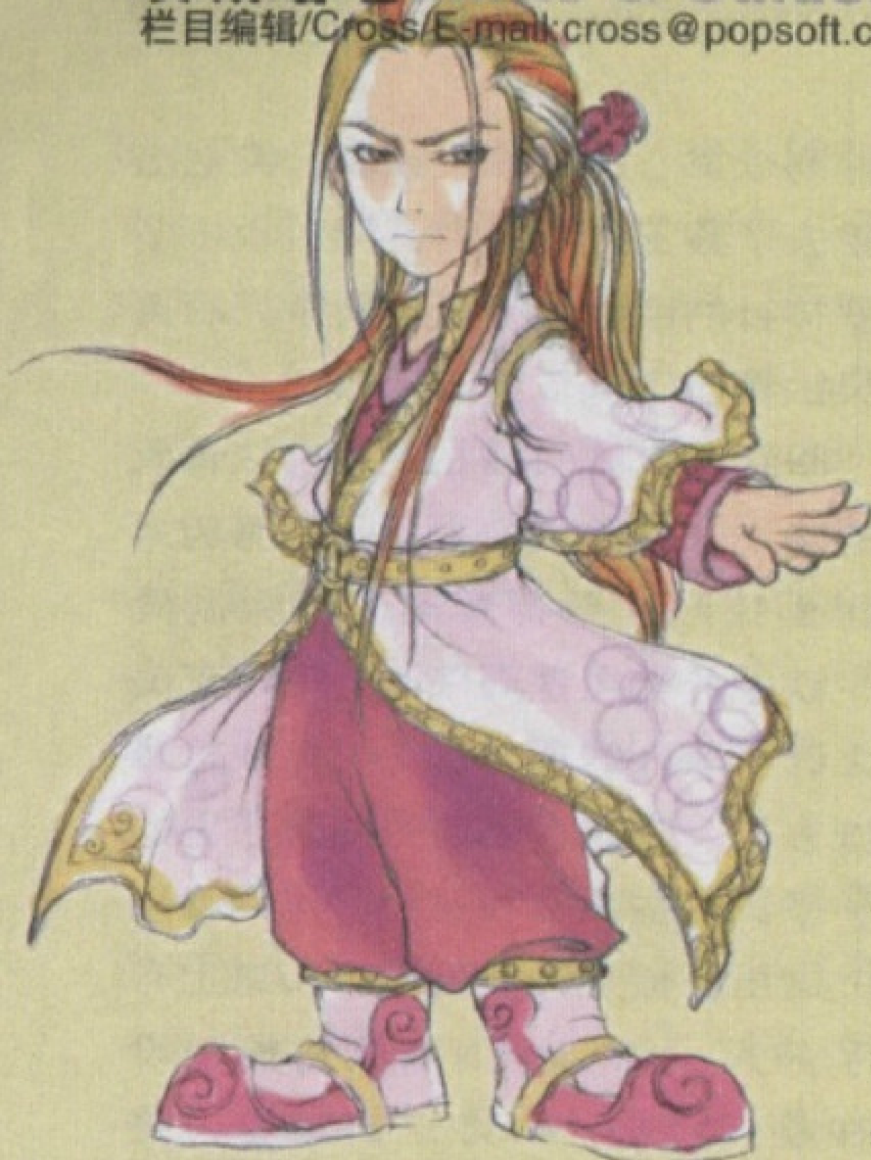
## 沧州府铁牢脱龙 舞阳城香闺求兵

山道上塞北双龙正要对一位少女图谋不轨，一道白影出现在他们身后，挥手抬足之间便将两个恶人收拾掉。这白衣人正是诸葛先生的弟子无情，在救下少女之后收到四弟冷血的口信，连忙前往京城的神侯府见诸葛先生。见到诸葛先生，得知绝灭王楚湘玉已从沧州的铁血大牢逃脱，曾屡次行刺皇上的他，可能会招集旧部图谋叛乱，为此无情领命前往沧州大牢调查，希望把楚湘玉缉拿归案。

赶到开封城在街上逛一下，在风云镖局门口与龙四谈话，答应顺道护送镖车前往沧州，然后到市集找熊二谈话，打败他之后告诫他不要再打风云镖局的主意。回


找镖局的龙四前往沧州，不过得先解决打镖车主意的劫匪。

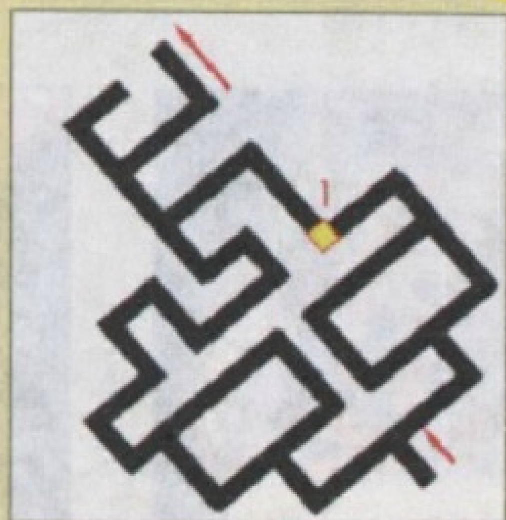

与路上的行人对话，可以了解到一些历史典故和故事背景。



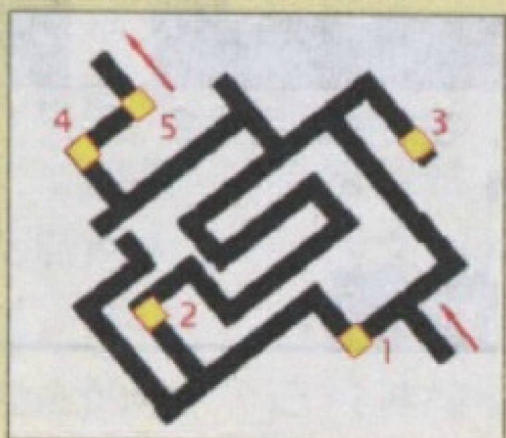
到镖局找龙四启程赶往沧州，在沧州得到龙四赠送的一张防毒护符。在沧州的街道上有个唉声叹气的书生施恩，称他家的快活林酒店被蒋门神霸占。和施恩一起穿过小道来到城外，在快活林找到蒋门神，从他手上拿到一张有涂改痕迹的店契，这时会有3个选择：将蒋门神赶走（得到5颗还神露），替蒋门神说话（得到纹银2000两）或干脆不管此事（施恩因此送命）。来到沧州大牢与时震东将军会晤，得知楚湘玉逃狱的过程，天残、地废和天剑、残刀参与劫狱，与赤炼峰连云寨大有关联，看来楚湘玉会逃往连云寨投奔戚少商，为了能制服楚湘玉，无情决定集合武林高手一起对付。这里离武林四大家的北城（舞阳城）不远，无情打算前往舞阳城请城主周白宇出马。

赶到舞阳城，在街道上遇到两个狂傲自大的家伙，切磋之后指点他们武功的不足，得到3颗灵蛇胆。在内城见到城主周白宇，将楚湘玉逃狱之事说出，周白宇因与他人有约不能赴会，其妻白欣如推荐天山飞燕方青青作为无情的助手。无情进入房间见方青青，要邀她入队须为其做一件事——寻找周晴丢失的一枚戒指。这时可选择是否答应，如果不答应的话可去找外面的白欣如帮忙，她会劝说方青青加入队伍，青青学会炎火术。如果答应帮助找戒指，就先到大厅左边的房间见周晴，然后再去城中的一间民屋前找肖二谈话，听他言词闪烁便说那枚戒指淬有巨毒，吓得肖二一溜烟逃走，无情在地上拾到戒指。回去将它交还给周晴，无情得到一本书卷学会炎火术，回到房间与青青谈话后两人一起离开舞阳城。

## 毒云笼罩赤炼峰 烛天火映虎溪河



赤炼峰1层 1：防毒护符



赤炼峰2层 1：桃木屐 2：安乱袋×2 3：裂日剑 4：解毒草 5：金创药×3

回到沧州大牢与时震东商量前往连云寨，路有两条：较近的途经两河县，须经过连云寨前方的三道关卡。较远的途经虎溪河，可以绕开连云寨前的关卡。

走两河县：来到两河县，看到一伙武林装束的人进入客栈，在一民居与老婆婆说话，得知她儿子前往川中做生意，心中担心他的安危，无情答应帮忙带100两银子给他。来到客栈要两间客房住下，无情觉得方才进入客栈的那些人有问题，于是到青青的房间商量打探，结果被青青没头没脸地轰了出来，无情只好一个人前去调查。在隔壁的房间里，3名杀手正在商量藏匿财宝，冲进去将他们全部捉住，然后交给循踪而至的四弟冷血。天亮后到青青房间道歉，两人动身继续赶往连云寨。

走虎溪河：来到虎溪河边远远望到村庄里的烛天火光，奔到村庄发现两名逃狱的犯人正在行凶杀人。与存活的村人交谈，判断他们是与楚湘玉一起逃出的死囚。这时四弟冷血赶到，说要前往永康县搜取十三杀手的赃物，于是这里由冷血处理后事，无情和青青继续赶往连云寨。

在山路上遇到穆鸠平、阮明正、劳穴光3位寨主，闯过3关后在门前与大寨主戚少商见面，两人商定在寨里比武。比武中无情稍胜一筹，却在戚少商的一剑之下身受重伤，还好时震东率队赶到救应，一行人得以通过连云寨赶往赤炼峰。在途中思恩镇的客栈无情留下养伤，在客房里无情询问时震东与天剑、残刀的关系，才得知他们之间的一些生死恩怨。

和青青一起离开客房到大厅，忽闻外面传来一声嗥叫，从小二口中得知森林里最近出现了怪物。在村庄里找小虎子，跟他到家里喝碗杨梅汤可恢复所有的属性状态。进入森林遇到一只白额虎精，打败它得到千年灵芝，青青让无情服用它来疗治伤口，在离开森林时记得在巨石后面有3个宝箱可拿。

无情伤势痊愈后，和青青一道离



游戏中选择不同的分支会触发不同的剧情。



无情来到舞阳城寻找缉捕逃犯的搭档。



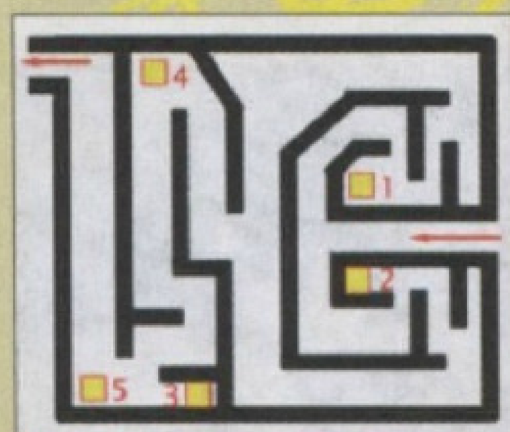
方青青这个刁蛮的丫头，出了3道题目来难为无情。



铁手无情领衔主演，冷血和追命也会偶尔客串一把。

开思恩镇赶往赤炼峰。在山路上找到受伤的时震东，得知捕快沈云山是潜伏在内部的奸细。两人沿山道继续上行，不远处看到周冷龙等人被唐门的毒烟困住，青青见状冲上前去解救，却被沈云山的暗器所伤。

## 流云居临池赏景 断魂谷坠崖逢生


五毒阵1层　1：防摄护符 2：云南白药×2 3：华铤剑 4：800两 5：铜盔

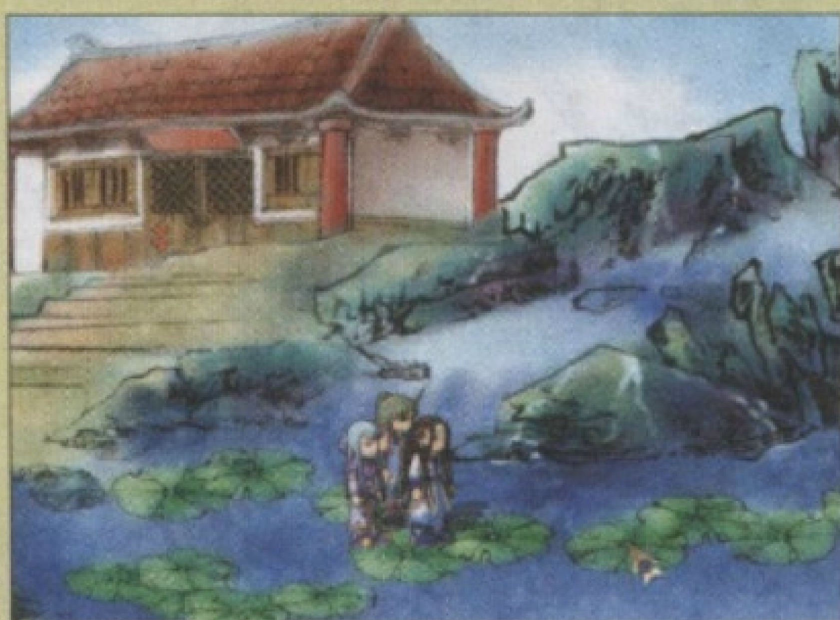
将周冷龙救出，派他护送时震东回沧州疗伤，无情和青青直奔峰顶。在峰顶遇到天剑、残刀两人，击败他们后无情和青青商量下一步的行动。这时负伤的天剑挥剑偷袭，结果被出现的冷血一击杀死。与冷血交谈，得知永康县的赃物被断魂谷的无敌公子劫去，无情看楚湘玉的线索已断，决定陪冷血一起前往断魂谷追查赃物。


五毒阵2层　1：摄咒符 2：何首乌 3：防弱护符 A：冷血、青青

来到毁诺镇，发现这里的居民奸诈狡黠，张嘴闭口都是钱字。与街道上的流氓三交谈，花500文向他询问断魂谷的入口，然后选择“痛揍他一顿”可拿回500文并得知村中张老伯知道入谷的路。在南边的民居里找到张老伯，打听之后往村庄的西南边出去前往断魂谷。



在山谷里转来绕去又回到起始的位置，无情意识到有人利用山谷的地形摆下了九宫迷魂阵。于是由崖边跳落谷底，往右边穿过水洞在荷塘边找到一间小屋，进去打败无谓先生和无为公子，翻开宝箱发现里面全是石头，想是唐门将宝物给掉包了。唐门静极生动可能将有番大作为，无情决定前往唐门查探虚实。出了小屋由荷塘上的荷叶渡过去，走过一段山道来到唐门。唐门的管家拒不见客，青青见状执意硬闯，一场战斗随即展开。挫败了唐恨等人，唐总管（唐云）步出庭院相见，跟他到大堂谈话，然后无情只身去见唐门姥姥。退回到中庭由右边的月亮门出去，往南穿过两重院落是一道拱桥，过桥后看到一位女子（唐婉儿）在池边梳头，走过去见她相貌娟秀惊为天人，原来她就是要找的唐门姥姥。谈话中婉儿对劫持赃物的事一无所知，无情正要告辞却被婉儿和唐云阻止，原来唐门有个奇特的规矩，如有人进了流云居必须娶姥姥为妻并效忠唐门。在与唐云的打斗中无情不是对手，唐云正要处置他，婉儿上前求情，唐云便将无情关入地牢反省。


由池塘的荷叶走过去能找到离开的出路。


在流云居找到唐门姥姥，竟是一位容貌娟秀的少女。

到了深夜婉儿赶到地牢相见，在她的帮助下无情顺利躲过唐门弟子的眼目逃出地牢，不过无情却不肯离开，决定潜入五毒阵营救冷血和青青。由院落往西走是两片迷宫，在迷宫的深处找到冷血和青青，3人沿原路退出迷宫，在唐家中庭遭到侍卫的阻拦，这时婉儿出现解围并将3人送出唐门之外。离开唐门后，无情让冷血回京城向诸葛先生汇报，自己则和青青牵制唐门的人，想法继续追查楚湘玉的下落。

## 三周庄仗剑除霸 碎云渊伫足问路


矿山1层　1：铁鸣爪 2：防定护符 3：金创药×3

沿小道前行赶到成都，看到一群官差在逼迫饥饿的百姓做工，青青看不惯上前打抱不平，将官差赶跑后得知三周庄的恶霸勾结官府，逼迫矿工到铁矿做苦力，在离开前找村民说话可得到云南白药和止血散。到药店找到燕春，她就是当初被无情救下的那名少女，在她的药店买药可享受五折优惠。在客栈找到李三，当初到过两河县的话可将老婆婆的100两银子交给他，得到一枚玉琥珀。由后街来到衙门打败两名衙


矿山2层　1：1000两 2：回魂草 3：冬虫夏草×5



役，直接闯到大堂不见狗官的影子，两人决定往矿山查寻。在矿山穿过两片迷宫，在深处找到一群守护的衙役，打败他们后得知州府受三周兄弟之邀赴会去了。退出迷宫来到城里，往上走赶到三周庄看到贪官正与周氏兄弟饮酒，处理掉三周后从贪官口中逼问出搜刮的钱财所在，在离开时从3个宝箱拿到借据、1500两银子和长白山千年参。由北方的路口离开成都赶往二龙山，山道上遇到在此堵截的唐失惊和唐云等人。以武力取胜后，唐云以婉儿为挟持逼迫无情就范，就在这时鲁智深在山坡上出现，用禅杖将唐门的人马赶跑。如果当初曾替施恩打蒋门神的话，施恩也会出现并赠给防冰护符。

婉儿已被逐出唐门，在青青的说辞下无情同意带着她一同冒险。婉儿说楚湘玉已连络唐门攻打连云寨，无情决定马上去支援戚少商。由此地往连云寨须经过碎云渊，由二龙山的右下方路口走即是碎云渊（往上是去沙漠）。过一道大吊桥前方是一座城堡，大门前晚晴和晚词两人阻住无情不让通行，原来她们有女过男不过的规矩。无情只好出手打了进去，在大厅见到当家息红泪，交手之后息红泪终于答应放行。离开大厅在走廊遇到仓皇奔来的方余福，他是来向青青报讯的，说是青青的父亲得了重病，无情决定陪青青一起前往万马堂。



歌星也来客串了。



前往碎云渊问路，这里有过女不过男的规矩。

## 伏犀镇雨霁魔散 九尾山玉殒香消



沙漠迷宫1层



沙漠迷宫2层

返回二龙山往北来到沙漠，穿过两片迷宫终于赶到漠外的万马堂。青青见到安然无恙的爹爹，知道是爹爹想她才不得已而为之，只好和无情、婉儿在家里休息一晚。第二天早上，出了闺房赶到大厅，听到无情正和爹爹提起捉拿楚湘玉的事情，这时伏犀镇的肖十二求见，说魔教人马正要攻打伏犀镇，蓝镇主危在旦夕。无情请缨前去拖延魔教兵马，青青和婉儿也执意追随。

往西北来到伏犀镇，镇主蓝元山正与魔教的人马对峙，无情在青青和婉儿的协助下将魔教击退，从蓝元山手上拿到5个云南白药，从方义天手中得到防乱护符。然后到镇上逛一下搜集宝物，在南边的民居里找到学习绣花的青青，然后3人一起返回碎云渊，由桥头右边的路走即可到达连云寨。



青青前往万马堂探望生病的老父亲。



在伏犀镇大败魔教人马。

在连云寨不见戚少商，顾惜朝自称就是连云寨的新寨主，原来他串通楚湘玉杀死了戚少商。打跑顾惜朝后，从爪牙的口中得知楚湘玉的人马将攻打舞阳城，城主周白宇恐怕会有危险。一行人赶到舞阳见火光烛天，尸体遍陈，进内城打败一群趁火打劫的官差，然后一起赶往城后的九尾山寻找周百宇和白欣如，在山道上可向药材商采买补药。

九尾山上楚湘玉杀气腾腾，似乎对周白宇一战势在必得。这时要控制周白宇与楚湘玉交手，尽管周白宇只有1级，但身上的奇术和武功都很好用，并且可以使用无情身上的药物来恢复生命和内力，十回合左右即可将之击败。

当无情等人赶到山顶，闻听屋子里传来白欣如的叫声，冲进去发现白欣如已在楚湘玉的攻击下身负重伤。青青见状情急冲了上去，被楚湘玉挥掌击倒。在无情的进攻下楚湘玉显露败象，在自己脱身之前唤来顾惜朝和一群药人与无情缠斗。击退敌人后，青青躺在无情的怀中香消玉殒，无情痛惜地抱起她娇柔的躯体，温暖的话语仍在空中缠绕不去。往事如昨，一幕幕地闪现在脑海……



# 大结局

## 鞞角续声惊帝梦 纛旗连云破辽兵

辽国铁骑威逼雁门关，诸葛先生和童贯连夜晋见皇上，铁手和无情奉旨前往边疆救援。由开封府往北到沧州采买一些装备和药剂，城里还有几处宝箱可拿，由大牢院落的左门出去即可到达雁门关。雁门关的居民得知辽兵即将打过来大多逃散，往北走上城墙见时震东将军，在感喟一番后到城楼叙话，商议之后铁手和无情决定往辽营侦察一下。

使用通关令牌离开雁门关，不远处隐隐望见连绵如云的营寨，想是辽军有备而来。正说话时楚湘玉率辽兵赶到，解决掉他们后返回雁门关发现气氛不对，守城的卫兵不准众人到城墙见时将军，这时城墙传来了一声惨叫。众人解决掉梯口的守卫冲上城墙救人，在城墙上偏将正率领士兵叛乱，逼迫时震东下令打开城门。上前将叛兵收拾掉，然后下城墙往右走到兵营休整人马。兵营里的帐篷可免费休息恢复体力。一觉醒来已是晚上，到大帐找时震东谈话得知兵营里有内奸，众人商议后定下一计。

虽然兵营粮草吃紧，时震东仍假意发放粮草吸引楚湘玉前来查看。到了晚上，无情、铁手来到粮仓发现楚湘玉和奸细已经出现，楚湘玉扔下几名喽罗逃走。追到城楼处与楚湘玉对话，面对他的说辞据理力争予以反驳，大战中合力击败楚湘玉，这位辽国的四太子最终也未能看到辽国的兵马踏进雁门关一步而含恨死去。



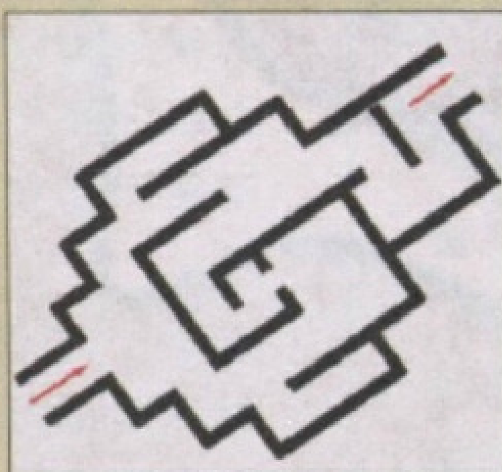
为了钓出军营里的内奸，时震东假意开仓放粮。



童贯说出当年杀害无情一家的经过。

## 京城护主清君侧 皇宫戡乱赐功名

到城楼里与时震东交谈，楚湘玉之死使辽军群龙无首。边关的战事交由时震东处理，无情等人则赶回京城调查粮草及内奸的事情。先由雁门关经沧州回到开封府向诸葛先生汇报情况，得知京城的童贯仍在破坏后方的军事补给，并且他已派出十三限刺杀兵部尚书杨建臣，铁手、无情领命前去阻止这一事件并查出童贯叛国的证据。

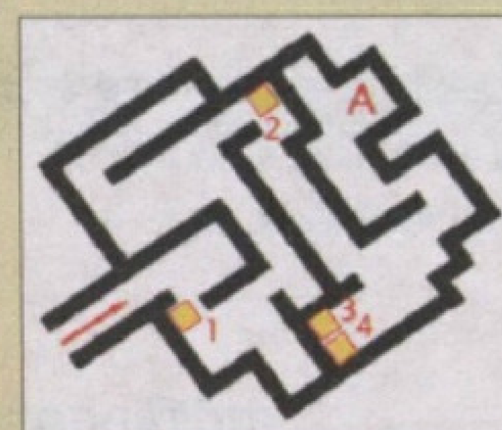


皇宫密道1层





皇宫密道2层 1：白虎袍 2：屠龙刀 3：天山回神丹 4：荔枝膏 5：青冥剑





皇宫密道3层 1：青龙铠 2：破空履 3：昆仑雪莲子×5 4：天山回命丹 A：童贯

出了神侯府往右上来到皇宫附近，在东北方找到杨尚书的宅院，十三限正在下手的时候两人上前阻住。将十三限打败后无情说出其师被轰天雷拳套杀死的旧事，并道明童贯私通辽国的事实，十三限听完愤然离开。接着来到吴铁翼的府第发现屋顶埋伏有刺客，杀掉他们进入内屋看到杀手正要灭口，救下幡然悔悟的吴铁翼并得知有份证物放在药店。回到城里，到药店找老板对话，拿到记录着童贯罪行的物证。

回到神侯府不见了诸葛先生的身影，从桌上的字条得知童贯提前发难带兵攻进皇宫。铁手、无情闯入皇宫金銮大殿，结果受到武士们的围攻。杀掉他们后再打两个太监，然后由龙椅下面进入皇宫密道。穿过3层迷宫，在A处看到童贯出手击伤诸葛先生，又逼皇上交出国玺，软弱昏庸的皇上竟然答应交出国玺来求一条活命。就在童贯洋洋得意之际，铁手、无情赶到，无情从笑声中判断出他就是当年烧死家人的罪凶，于是在接下来的一场恶战中，大伙凝聚全身的力量杀死了这个窃国贼。

第二天皇帝在金銮殿上朝，时震东传来击退辽军的捷报，皇上封其为兵马大元帅，统调全国兵马。铁手和无情护驾有功，赐封为天下名捕并配御赐金牌，趋迎不拜，带剑上朝。P



捷报频传，在金銮殿上皇上高兴地论功行赏。



铁手和小珍的合影。

# 红袖乱舞

Hello，大家好！

由于上一期版面的问题，所以没有和大家聊天，这期版面略宽松了一些，红袖立刻跑上来和大家问好了。

自从在第2期上公布了红袖的QQ，红袖的QQ是天天叽叽叽叫个不停啊，每次一上线就听到请求通过验证的咳嗽声连成一片，然后就……QQ它居然死给我看，真是晕死了。

加入我QQ的读者们，很多似乎对编辑部里的其他人更感兴趣，通常是寒暄几句就直奔主题："编辑部其他人的QQ是什么？"天呀，你们这不是想我被群殴至死吗？别人的QQ我哪敢随便乱告诉别人呢，你们说是不是，要是真的有哪位大哥大姐不爽，红袖小命不保对不？

要说起《大众软件》的其他编辑呀，红袖真是佩服得五体投地。比如说与红袖做邻居的电子土豆，看起来似乎就很强的样子。他曾经和我说过他到北京的时候，是把电脑的所有零件拆了放在包里拿过来的——没带机箱，然后就把所有的零件摊在桌子上用了好长一段时间，据说散热极佳……

红袖实在是个不求上进的人，电脑嘛，能用就可以，谁去管里面的板啊卡啊的是怎么回事啊。身边的朋友大多懂得不少，红袖就更懒得学了，反正出了问题肯定有人帮忙就是了。

某次红袖家里的电脑不知道为什么就是启动不起来，有人说是显卡坏了，于是红袖决定换块显卡。放着身边的硬件高手当然不能不利用一下，于是问电子土豆：

"我要换个显卡，你说换个什么的好？"

电子土豆略微思索了一下，然后很坚定地看着我，眸子闪闪发亮：

"你去看第×期《大众软件》第××页，上面有关于显卡的横向评测。"

回答了一声"哦"以后就去找杂志，找到那页看了2行就头大无比。

"你直接告诉我换个什么的好行吗？"

电子土豆看起来有些恼怒，于是我还没等他回答，就乖乖闭嘴继续去看显卡横向评测。

终于把那篇文章逐字逐句地看过一遍，我再次抬头问：

"我究竟应该选哪个？我要能开两个《魔力宝贝》窗口的。"

电子土豆看起来比较疑惑，犹豫地说："《魔力宝贝》对系统的要求我没有研究过，如果你需要我可以……"

想想他把一堆显卡装上卸下——还是算了吧。

悻悻地回到自己的座位，在QQ群里问了一句："我要换显卡，哪个好？"

几个朋友推荐了几个，似乎和电子土豆的横向评测很类似。

于是再问一句："有哪个能开2个魔力的窗口？"

立刻有朋友指着一款说："这个，开3个应该没什么问题。"

马上找出纸笔来抄下那显得很复杂的牌子和型号，小心翼翼地放在钱包里，决定周末拉上几名死党去电子市场找一块回来。

其实选显卡不就是这么简单的事嘛……

回头看看电子土豆，似乎还在思考开两个《魔力宝贝》窗口对于显卡究竟会是什么样的要求。

然而红袖的显卡到底还是没有换，因为后来发现，机器启动不起来的原因在于内存条松了，而不是显卡问题。也间接证明了不是电子土豆的文章不好，而是红袖实在太笨……

红袖添乱
red@popsoft.com.cn

## 《魔力宝贝》云网杯“战队同盟”PK大赛正式拉开帷幕

2月20日晚20:30，《魔力宝贝》北京网星1站处女星系PK大赛正式开始，也标志着时间跨度长达一个半月、横跨《魔力宝贝》所有服务器的云网杯“战队同盟”PK大赛正式拉开帷幕。

本次魔力云网杯“战队同盟”PK大赛由网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司和北京云网网际网络技术有限公司联合主办、汉章北牡论坛协办。旨在促进民间战队的发展，遵循“公平竞赛、友谊切磋”的原则，为广大玩家团体提供一个健康的竞技交流空间。

经过10天的报名活动，由网星公司进行了严格的认证筛选，确定了入选的21个星系。由于玩家积极性很高，为鼓励大家的热情参与，虽然原计划每星系只有16支参赛队伍名额，但还是对报名超过16支队的星系增加了参赛队伍的数量，总计参赛队伍406支，参赛人物共1030个。

根据比赛日程，最后一场比赛将于4月4日13:30在广州流云服务器开战，随着这场比赛的结束，各星系中最强的21支队伍将全部产生。

| 台湾省网络游戏排行榜 | |
|---|---|
| (2004年02月下旬) | |
| 1. | 希望 Online |
| 2. | 天堂 II |
| 3. | 疯狂阿给 |
| 4. | 仙境传说——梦想天空 |
| 5. | 天堂——光与影 |
| 6. | 童话——爱丽丝梦游仙境 |
| 7. | 天翼之链 |
| 8. | 天翼之链 2.21 版 |
| 9. | 轩辕剑 Online——齐天乐 |
| 10. | 神甲奇兵 Online |
| 资料来源：巴哈姆特网游资讯站 | |

| 韩国网络游戏排行榜 | |
|---|---|
| 1. | Maple Story |
| 2. | 天堂 |
| 3. | 奇迹 MU |
| 4. | 天堂 II |
| 5. | Pristontale |
| 6. | Gayax |
| 7. | Seal Online |
| 8. | Mabinogi |
| 9. | Crazyarcade |
| 10. | Talesweaver |
| 资料来源：韩国 rankey 网站 | |

| 云网销售风云榜 | |
|---|---|
| (2004年02月下旬) | |
| 1. | 网易一卡通(大话/梦幻) |
| 2. | 仙境传说(RO)网络游戏卡 |
| 3. | 盛大网络游戏卡 |
| 4. | 网星(魔力/轩辕剑)直充 |
| 5. | 冰风传奇III游戏卡 |
| 6. | 剑侠情缘游戏充值(虚拟卡) |
| 7. | 奇迹(MU)网络游戏卡 |
| 8. | 破天一剑网络游戏卡 |
| 9. | 华义 WGS 游戏卡 |
| 10. | 骑士 Online 游戏卡(197) |
| 资料来源：游卡销售云网 | |

## 顶级Boss狼王惊现 天骄爆出极品狼王皮

2月19日，天骄玩家还沉浸在情人节的温馨和甜蜜中时，一向人迹罕至的恶狼谷突然传来了玩家的惊呼，恶狼谷的顶级Boss狼王，当天突然变得异常凶狠。一向连10级玩家都无法击倒的狼王居然连续杀死几位玩家，甚至包括40级以上的玩家。

听到新手呼救的高级玩家们开始奔赴恶狼谷，通体雪白的狼王名字已经变为恐怖的蓝紫色，一时间刀光剑影横飞，寒冰与火焰交相辉映。一番血战过后，几位100级左右的高等级玩家终于联手杀掉了超级狼王，掉落的极品狼王皮也被其中一位幸运玩家获得，狼王皮的具体属性该玩家密而不宣，不过据悉其五行抗性已经突破了目前五行抗性最高10%的限制，玩家们纷纷猜测各职业的平衡会因为狼王皮的出现而重新调整。

当天下午，也有得到消息的玩家开始在狼王出现的地点守候，但当天下午极品狼王只出现了2次，可见极品狼王出现的几率极小，属性好的极品狼王皮更是可遇而不可求的珍稀宝物。

## 《梦想》玫瑰公主、多情王子双双揭晓

2月20日晚22:00，《梦想》(NetDream）为期8天的情人节期间线上活动“玫瑰公主&多情王子大搜索”正式落幕。

经过几天的雪原大战，最后一朵“蓝色妖姬”也被玩家采到。根据20日活动结束当天玩家身上“玫瑰花”和“巧克力”的数量统计，“雨中狂舞”获得了“多情王子”的称号，赢得了作为象征的“爱情杖”一支，还获得了800分的“梦想积分”作为奖励；“疾剑追风”获得了“玫瑰公主”的称号，在赢得“玫瑰帽”的同时也得到了800分的“梦想积分”。此外，玩家“凋谢风雪”、“村夫”、“jj”、“英雄”、“marry”、“玫瑰公主”、“草莓酸奶”、“myth”也分别在“玫瑰公主”和“多情王子”排行榜上排在前5名，获得了相应的梦想积分。

## 网游新动态

| 游戏名称 | 升级版本 | 更新时间 | 更新内容 |
|---|---|---|---|
| 《绝对女神》 | 二次技术内测 | 2月18日 | 内容与韩国同步，相对第一次技术内测来说有更新。 |
| 《天之炼狱》 | 公开测试 | 2月22日 | 开始公开测试，并开放4处Boss巢穴，各种族也会有一些调整。 |
| 《M2神甲奇兵》 | 公开测试测 | 2月14日 | 公开测试。 |
| 《彩虹冒险》 | 游乐版 | 2月18日 | 开放了躲避模式、打地鼠模式、赛跑模式、象征物模式等新的战斗模式，还开放了战盟服务器争夺战。 |
| 《美丽世界》 | 2.5版本 | 2月 | 在俱乐部机制上重点更新，包括“机车”系统，同时推出一些新道具，另外还新增了线上道具发放机制，新服务器“嘉陵圣地”也将同时开放。 |
| 《神迹》 | 公开测试 | 2月18日 | 正式开始公开测试。 |



# 雾里看花
## 面对网络游戏虚拟财产的困惑

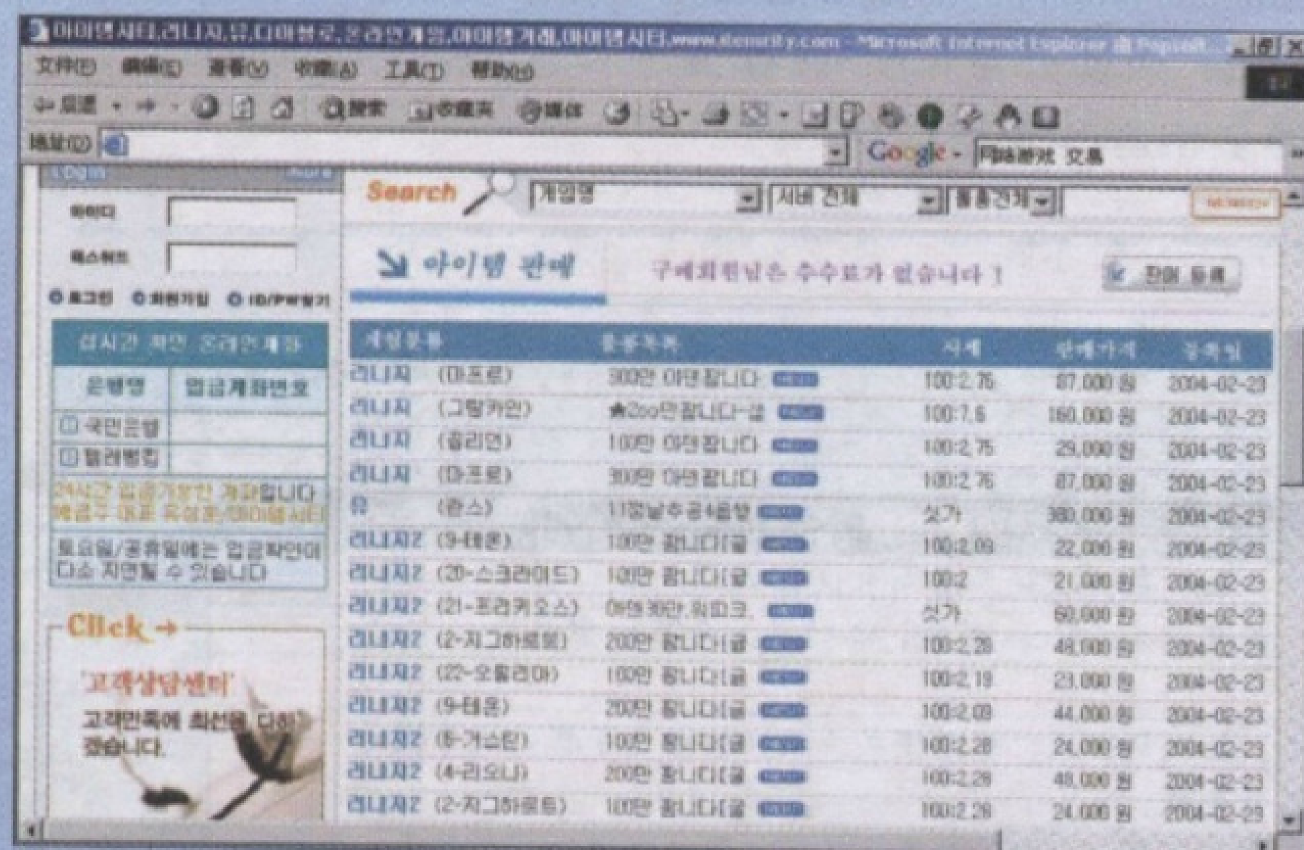
■本刊记者 真*添乱

“上海RMB收祝福，电话：××××××××，徐×。”

“出售除了北1牧羊以外所有北1、3星系魔币，要多少有多少、多买多便宜，有意者加QQ：×××××××（周五至周六、其他时间不在），手机：×××××××××××（任何时间，短信联系），价格合理，北京优先，外地朋友可短信联系交易方式，信用第一，绝对安全。”

“本人出售1-80区：天尊一套400元，法神一套350元，圣战一套450元，道士祖玛一套80元，战士祖玛一套120元，法师祖玛一套60元，龙牙1000元，逍遥扇1200元，怒斩1500元，麻痹1200元，护身1500元，传送1200元，复活900元，17区奔腾屠龙一把2000不还价，40区前金砖2元1块，40区后5元1块。”

经常在各类网络游戏论坛上浏览帖子的人，对这类信息应该不感觉陌生。目前，网络游戏内的虚拟物品交易似乎已经成为玩家们司空见惯的事情。“用RMB（人民币）买”已成为一部分玩家获取游戏物品的一种途径，而“装备可以卖人民币”也已成为另一部分人放弃工作和学习没日没夜玩游戏的理由。在2004年第5期《大众软件》的“混沌冒险——朝花夕拾”栏目中，我们选用了一篇名为《元总》的读者来稿，里面所反映的也正是这些“职业玩家”或“准职业玩家”的真实写照。



这是一个比较有名的韩服《天堂》币地下交易站点，“供货商”就是中国大陆地区有组织的“玩家”。2003年10月23日，韩方永久性禁止了中国IP登陆《天堂》服务器，但不久，《天堂II》就开始测试了……

正因为这种真实货币与虚拟物品的交换越来越频繁，由此产生的一些负面影响也越来越多地发生在玩家身边——欺骗、偷盗……

根据《传奇3》的运营公司广州光通通信发展有限公司上海光通娱乐游戏运营部介绍，目前《传奇3》客服组大概每个月都会接到玩家因现金交易而引起的纠纷200余起，其中最大的纠纷涉及到的人民币数额达50 000元以上——温州的几位玩家在2003年10月份购买了大量的极品装备，服务器于11月进行清查删除了大量非法复制的装备，其中就包含玩家花高价购买的这批装备。

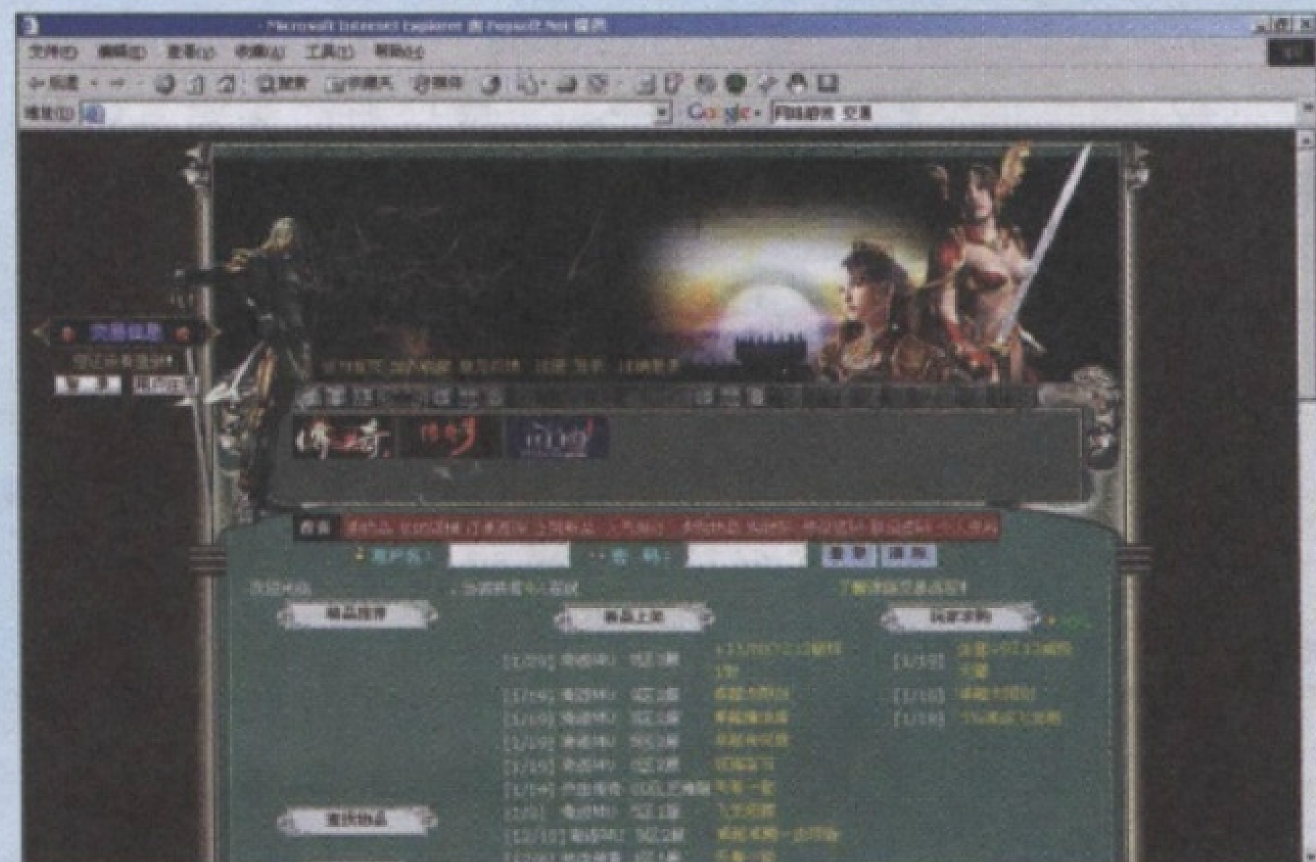
更多的纠纷还发生在帐号的交易上，经常会有一些玩家直接购买已经由别人练到一定级别并有一些装备的帐号，但在将钱付给对方后很短的时间里，卖方又利用游戏公司的密码保护系统将自己的帐号密码取回——就像一只驯养好的信鸽，无数次的卖出后最终还是要回到主人的手中。

面对这样的纠纷，玩家的第一想法是希望游戏公司能够帮自己“讨回公道”。但由于游戏公司无从判断双方所讲的是否真实，所以一般情况下只能建议玩家，如果案值过大，还是尽快报案，由公安部门来追查比较好。

但是，由于目前对网络游戏虚拟财产的价值界定没有相关的法律规定，公安机关也无法判断玩家口中所称的“价值××××元人民币”的虚拟物品是否真的有那么高的

价值，导致玩家在各地公安机关报案后通常无法立案。虚拟财产第一案的主角《红月》玩家李宏晨在其居住地承德市报案就未被受理，玩家只得将运营商告上法庭，虽然最终法院的审理结果为玩家胜诉，但对于公安机关来说，参考意义并不是很明确——这样的纠纷是如此地变幻莫测，公安机关也只能尽量在现有的法律法规中找到似乎与之相关的条款来作处理，如果实在找不到，也无可奈何。

在法律界，关于网络虚拟财产的价值认定以及是否应受到法律保护的讨论越来越多。


目前国内有很多“网络游戏交易中心”，专供玩家发布各类网络游戏虚拟物品交易信息。但这类网站并不能保证交易的安全，甚至有一些本身就带有木马盗号程序。

一些专家认为，网络虚拟财产不过是存储在网络服务器中的各种数据和资料，而且完全是无形的。即使在游戏中有很巨大的“财产”、“绝世宝物”甚至“称王称霸”，也只是一种小范围内的个人成就感，对于整个社会来说，这些都是虚假的、不存在的。而对于“不存在的”东西进行法律保护，是一件十分可笑的事。

另一些专家则认为，玩家在游戏过程中付出了网络使用费、游戏点卡以及时间和精力，虚拟财产可以是由游戏开发（运营）商处购买，也可以是在虚拟的游戏世界中用虚拟货币来购买，已经具备了商品的特性，其真实价值不言而喻，受到保护是理所应当的事情。

2003年12月25日，一份由19名律师联名写就的《保护网络虚拟财产立法建议书》，通过邮政快递的方式由成都寄往全国人大法律委员会，该《建议书》建议制订一部《网络虚拟财产保护条例》，以期对网络虚拟财产纠纷有一个明确的规则处理。

对于虚拟财产，在网络游戏产业相对成熟的韩国，已经有明确的法律条文规定：网络游戏中的虚拟角色和虚拟物品独立于服务商而具有财产价值，服务商只是为玩家的这些私有财产提供一个存放的场所，而无权对其作肆意的修改或删除。

而我国台湾省最近也作出了规定，确定网络游戏中的虚拟财物和账户都属存在于服务器的“电磁记录”，在诈骗罪及盗窃罪中均可看作“动产”，被视为私人财产的一部分。在网络游戏中窃取他人虚拟财物将被视为犯罪，最高可处3年以下有期徒刑。

但我们可以看出，这些规定大部分还是针对玩家与研发（运营）商间为玩家服务的过程中出现的一些问题和纠纷。对于玩家间现实货币与虚拟物品的交易涉及很少。对于动辄几百上千元甚至上万元的虚拟物品交易，大部分人还是持怀疑和反对的态度。

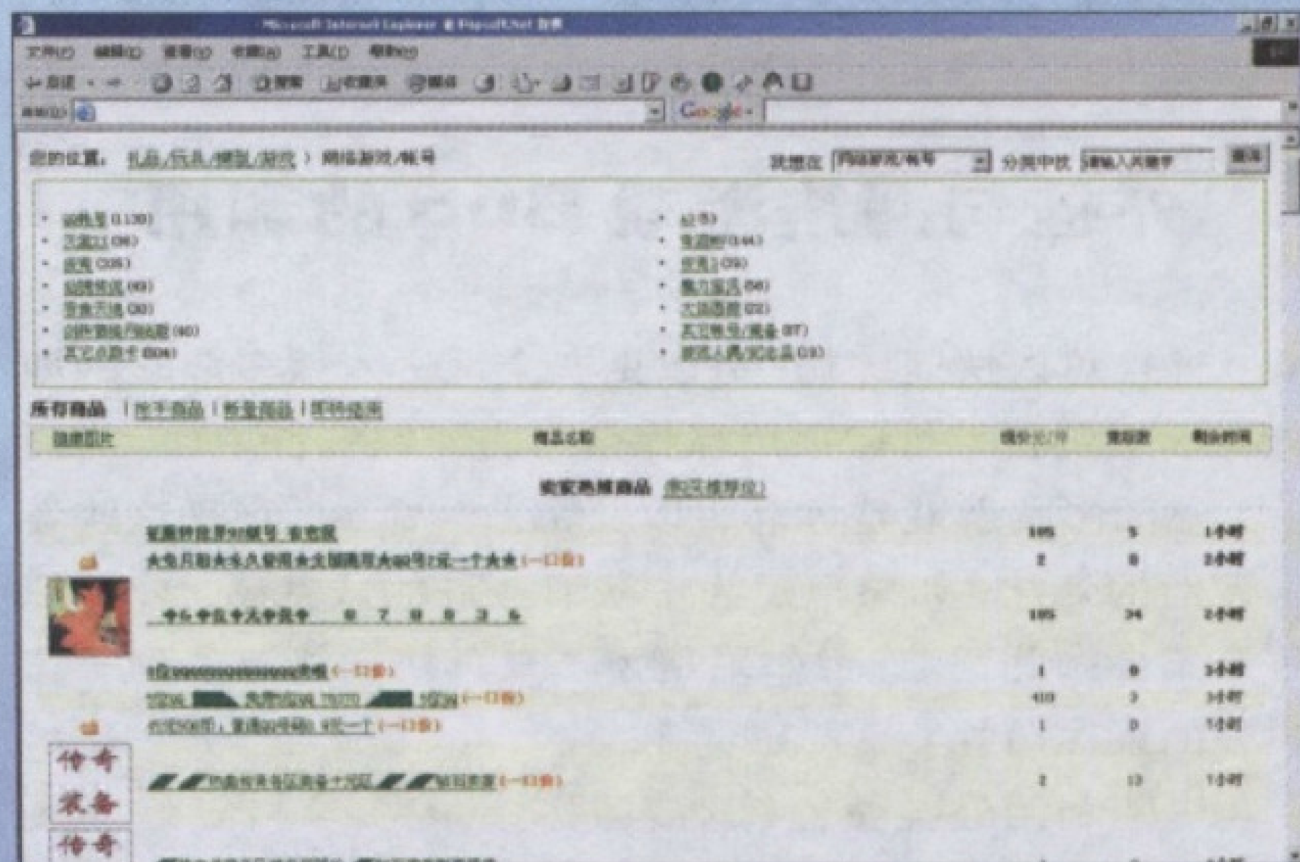
以目前来看，玩家间虚拟物品交易带来了一些让人担忧的问题，而且随着这种交易越来越频繁，影响也将会越来越大。

## 职业玩家群体增大

从目前来看，虚拟物品交易的数额十分巨大，而整个社会处于转型期，导致一些在校或刚刚毕业的学生对整个社会以及自己的人生道路，包括自己的择业取向感到迷惑。一些人无可自拔地迷恋上了网络游戏这个虚拟的世界，应该说这也有一些逃避的成分在内。在未发现这个世界与现实中有很大联系的时候，他们还会告诉自己：我终有一天要离开这里，回到现实社会，去尽我在现实社会中的义务，承担我现实社会中的责任。但当他们发现原来他们当作玩具的虚拟物品竟可以换取真实的货币，而且数额还非常巨大，甚至比他们在真实社会中工作所获得的收入还要大，他们就会放弃真实世界，而全心全意地投入到虚拟社会中去，“娱乐工作一体化”。

还有另外一些“头脑精明”的人，他们看到了网络游戏虚拟物品中包含的巨大“商机”，雇佣一些年轻人来专门在网络游戏中不间断地练功、打宝，用练出来的人物及打出来的装备换取人民币后，将其中的小部分比例用来付网费、游戏点卡以及分成给被雇佣者，从中赚取利润。

我们无法评论这种做法是否正确，我们也不能说这种谋生手段是错误的，对于他们的精神状态及生活状况更无从指责，这些似乎都是他们个人的事情。然而，如果这类职业玩家的数量越来越大，我们不得不正视的一个问题是——每个人在这个社会上，他的工作是要为整个社会创造价值，推动社会的进步和发展。无论网络游戏虚拟物品是否有价值、价值有多大，对于现实世界来说，其社会价值微乎其微。大量的青年人将自己的职业定位于虚拟物品商

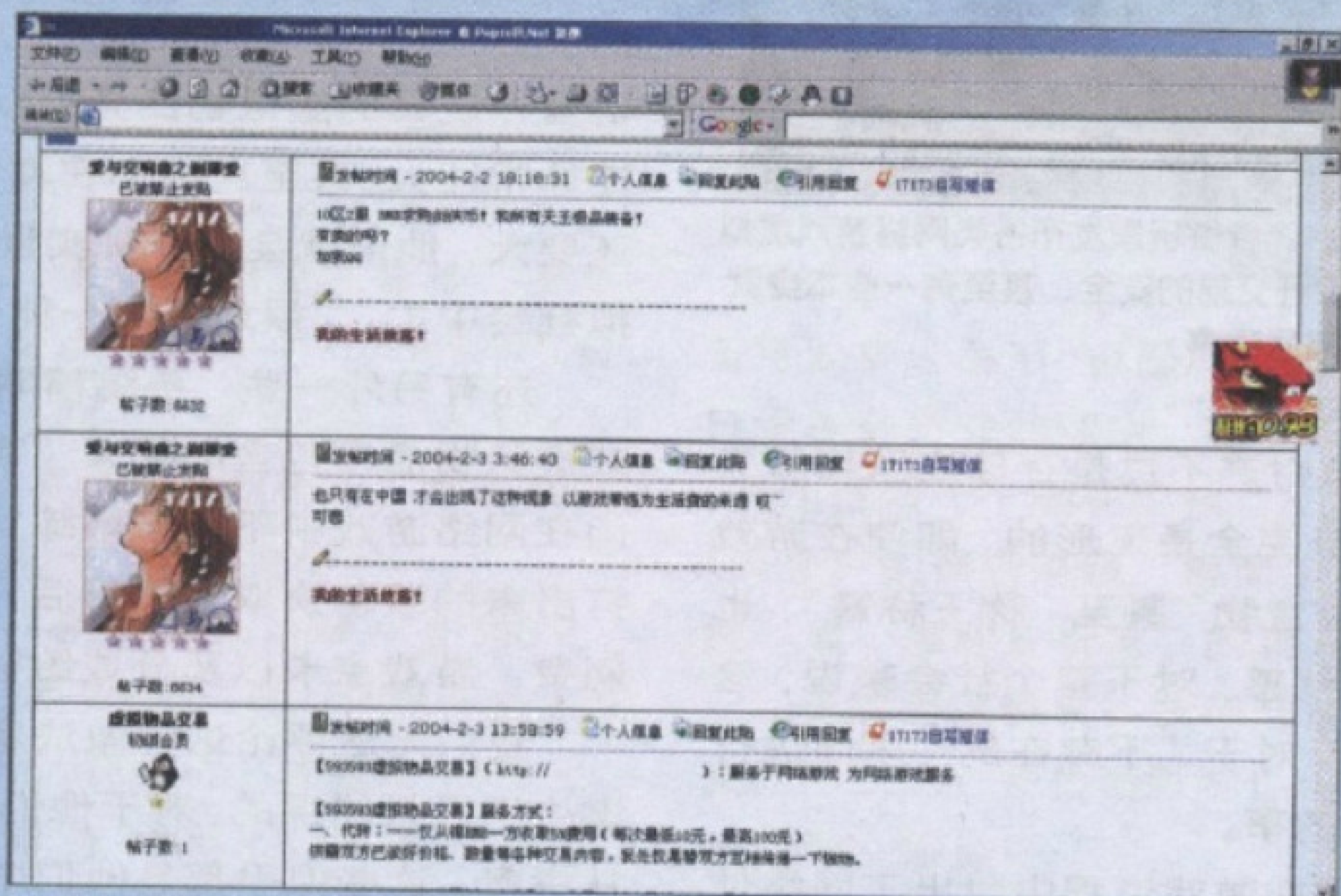

在国内比较有名的二手物品交易网站“易趣”，网络游戏虚拟物品交易有专门的位置，其中各种游戏一应俱全，还分门别类。

人，这样对于整个社会的价值何在？社会要发展，人类要进步，是否可以允许大量的年轻人舍弃现实逃避到网络游戏中去寻求“乐土”？

## 网络欺诈与盗窃

近一两年来，由于网络游戏虚拟财产而引发的欺诈和盗窃已屡见不鲜，无论哪个游戏中，都能看到玩家痛斥“骗子”的声音。而在现实交易中，这种欺诈更加频繁，前面我们所讲过的温州玩家，就是被骗子利用非法复制的极品装备骗取了巨额现金。而在异地交易中，将钱付给对方却收不到“货”的事情也时有发生。虽然这类纠纷可以由公安机关视做诈骗来立案处理，但以目前网络游戏的注册机制看，并不会对玩家的注册资料进行很严格的核查，也就是说，要查出对方是什么人还是有一定难度的。

盗窃虚拟物品更为常见，最为常见的有几种：利用外挂程序或网页中隐藏的木马程序盗窃游戏帐号，一旦得手便洗劫一空，再去一些交易论坛或网站转手卖出；在同一网吧上网时注意观察对方输入的帐号和密码，待对方不备时将物品盗取；骗取对方信任，请求对方将帐号和密码告诉自己，在对方不在线时将对方装备和物品转移等。



一位玩家在《剑侠情缘 Online》的交易论坛上发布了现金求购装备的信息后，又紧跟着发出了无奈的感叹。

这样的盗窃比欺诈更加隐蔽，也更加无从查起，即使是知道是谁做的，也很少有办法拿回自己的东西，通常玩家在遇到这样的事情时，也只能自认倒霉，最后不了了之。

最可怕的还是“杀熟”，一起玩同一游戏的玩家、朋友、同学甚至亲戚，利用对方的不设防了解对方的帐号和密码。通常人们在听到这样的事情时会认定错误在于“人性的泯灭”，认为为了一点点虚拟装备不值得。但如果没有巨大的利益诱惑，“人性”又怎么“泯灭”到如此地步？

## 外挂与网络游戏 Bug 的利用

外挂可以快速练功，可以更安全地进入很多危险的地方打高级装备，可以不用操作自己去打钱打怪……

然而影响游戏整体环境以及游戏寿命的，正是这些看似万能的外挂。如果只是为了获取些许的成就感，外挂似乎还不会如此泛滥，但如果是为了真真切切能够拿到手花出去的人民币呢？

这些利用外挂快速练功以期比别人更早打到好的装备，或是直接将外挂挂出来的高级人物换取人民币的“玩家”，他们从来不会去想什么游戏环境什么游戏寿命，在他们眼中，游戏已经不是游戏，他们在游戏中也不是在寻找快乐和放松身心，游戏在他们眼中就是赚钱的工具。如何最大限度地利用这个工具所能提供的一切成为他们首要考虑的，外挂就是帮他们压榨游戏里“利润”的另一个工具。

而另一些人，则会注意游戏程序上的漏洞，一旦他们发现可以利用这些漏洞来复制游戏内的金钱或装备，就会开始疯狂复制——他们知道这些举动对于游戏开发（运营）商来说是非法的，在被游戏开发（运营）商发现后会立刻被清除，但他们仍会将这些非法虚拟财产卖给其他玩家换取人民币。等清除那天，你又到哪里找他呢？

## 网络游戏公司内部作弊

虚拟物品是什么？是玩家在游戏中的道具，是玩家在游戏中获得的，但大家都知道，那只是网络游戏服务器端的一个数据——仅由 0 和 1 按照一定规律排列而成的数据。

在网络游戏公司内部的技术人员来看，这些数据是如此简单，只要他们想做，他们可以任意处理这些数据。也就是说，也许一个服务器里仅有一个某种装备，而这种装备有玩家愿意以几千元甚至几万元的高价去购买，但如果技术人员存心作弊，他完全可以再凭空造出这样一个“价值”几千几万元的数据，甚至可以造出更强的数据——是的，仅仅是数据。

另外，这些装备的掉落几率，完全掌握在网络游戏公司的手里，他们只需在服务器进行改动，就可以左右整个虚拟世界。商品价格是由供求关系决定的，我们假设有需求的玩家是一个不变的数值，那么供应方呢？他们能够供应多少虚拟物品完全是由物品掉落几率决定的。也就是说，网络游戏开发（运营）商完全可以“宏观调控”整个游戏虚拟物品市场——这样的“宏观调控”是如此的可怕，因为里面可能涉及到相当大数额的交易量。

就目前来说，国家对于网络游戏产业的规范尚未完全出台，在法律上存在真空，行业自身也没有完整的待业规则。在这种情况下，只能靠开发（运营）商的自律来保证网络游戏的公平和公正。但大家都知道，无论在何种条件下，这种完全依靠自律的做法都是危险的。

所以，就目前来看，虚拟物品现金交易的各种困惑需要大家一起来讨论其利与弊，而对于网络游戏的规范化管理，包括对虚拟物品的现金交易进行严格的规范，更是亟待解决的问题。P

# 《神迹》上手指南

■北京 宁宁

## 入手篇

不得不提醒大家，虽然表面上来看，《神迹》的入手就如同《传奇》那般容易，但是其后期的发展已经完全颠覆了《传奇》的概念，仙、魔的职业分支的确值得人细细琢磨。

进入游戏后，会有一个欢迎界面，然后系统会发给你两件新手装备，这两件新手装备是你一切辉煌的开始，千万记得要点"领取"而不是关闭这个窗口，否则，恐怕你的自信会因为没有装备的保护而大大受到打击，在内测阶段就有不少自大的家伙被小兔子活活踢回了村……

进入游戏之后不少玩家会直接抡着拳头冲向那些小鸡小兔子，实际上此时最好是看看已经被大大改变的操作界面。《神迹》的操作界面力求简洁，所有能简化或隐藏的窗口和信息一律被放置在屏幕下面自动隐藏的功能栏内，这里包括装备、包裹、门派、上下马等诸多按钮。值得一提的有两处，一个是视角记录功能按钮，当你将游戏视角调整为你认为合适的角度，就通过这个功能来记录这个视角，而后可以在任何时候按Tab键来立刻将视角设置为你记录过的视角。这对于很多玩3D游戏不习惯的玩家来说，实在是一个体贴的设计。另一个按钮是聊天窗口的锁定按钮，就在屏幕右下角，一个图钉的标志。点击这个按钮，可以取消聊天窗口的自动隐藏模式，这样你就不用担心会错过一些有价值的交流信息。例如在你想购买一样合适的装备时，大量的交流信息可能瞬间就刷了过去，锁定聊天窗口，可以让你按着鼠标滚轮慢慢检索你要的信息。

## 升级篇

《神迹》的升级体系依旧没什么本质上的突破，升级后会带来HP、MP这两个大属性的直接提升，整体的攻防水平都会得到一定提升，同时你的自身负重也会得到提高。人物升级后才可以学习诸多特技和魔法，同时也只有足够的等级才能让你御剑于九天之上，或彷徨于十地之内。所以，在《神迹》中等级是最要命的东西，还请各位尽量以升级为第一位！

那么如何升级呢？《神迹》里的升级之路很直接，那就是杀怪。合理选择与你等级相对应的怪物，一般3级就告别了小鸡小兔子们而去挑战稻草人土狼这样的东西了，但前提是你要组队，不组队是会经常被土狼甚至甲虫群蹂躏。术士系在初期并没有可以使用的魔法，一般初期都是力士带术士或丹士，这样有战系的在前面当肉盾或肩负引怪的工作，其他人再来帮忙，杀起来也很快。团队在这里显得很重要，一个职业搭配合理的团队升级速度是惊人的：据说有过8人组队一夜之间全部到了20级的情况，比起我用了4天才到20级真是让人羡慕，所以我强烈建议各位找好同伴，组队杀怪啊。

在天机城附近可以很轻松杀到15~20级，此时的术士和丹士都有了足够的攻击能力，不过做术士的要郁闷一些，因为你一直都要用小火球而没有新的可用魔法。不过若有力士的配合，在术士掌握了火球或丹士有了火符之后，就可以在力士的抵挡下冲进七星窟杀骷髅来赚取更多的经验了。需要注意的是，七星窟里的骷髅弓箭手对于防御不高的术士和丹士来说简直就是噩梦，不少人在毫无准备的情况下被数个弓箭手集中火力一次秒杀，在七星窟中最好集中所有注意力，同时整个小队首尾要兼顾，丹士负责补血和辅助进攻，力士就冲上去当肉盾，而一旦力士将怪引好，术士就远远使用强力魔法轰杀，尽量减轻力士的压力，这样练功才更快一些。

24级的时候你将面临人生路线的选择，是成仙还是入魔，就全在你的一念之间了，这个将伴随你一生的最终职业可要好好考虑。很多国人都会选择仙的最终职业，终究修道成仙是祖辈就流传下来的梦想，成仙有它的缺陷，选择入魔也一样并不完美。

成仙或入魔之后，就可随时到九天或十地之内找怪物杀了。入魔的可在十地中杀炼魔系的怪物，当然还有蛇怪可以尝尝鲜，十地中的怪物攻击大多都带有属性，经常会让玩家中毒，虽然很多时候这小小的中毒并不是多么可怕，但经常有人因为不在乎解毒，而在围攻之下命丧十地血河。成仙的玩家将面临更大的挑战，鹰卫的高攻击是九天之上出了名的，所以一般群仙一同行动为佳，并且要尽量多组一些人，这样才不会在战斗途中突然出现诸如掉线或死亡，而立刻出现职业缺口。

# 《天之炼狱》吸血鬼进阶篇

■上海 十三

## 一、根据类型分配属性点

在《天之炼狱》中吸血鬼的练级类型及点数分配可分为以下几种：

全智鬼：当然是点数都加智力。固然全智鬼智力高，魔法成功率和杀伤率就高，但因为血少，躲避差，在得到高魔法攻击的同时，自身防御也就很低了。可以穿敏装增加回避。

敏智鬼：现在大多数的智力鬼都是练这样的类型。前期加敏，加到50或80，然后开始全加智力，这样一来，有了一定的回避率，又有了高强的法力，PK自然不会太吃亏。

全敏鬼：点数全加敏捷。这样的鬼回避率高，一般的怪物打不中，但力量相对就很弱了，杀伤力小；补救的方法是适当加点力或穿损装。

力敏鬼：我就是这样的鬼，前期加敏多于力。升级是2敏1力的加点，敏80以后都加力，这样回避有了，杀伤力也很强，练级快，喜欢练级的朋友可以选这种类型。

全力鬼：点数全加力。这样的鬼血多，杀伤强，但回避低，很容易被怪物打中，不建议大家练。

## 二、中期以后练级指引

**31～34级：**

可以继续在拉森地下一层练，也可以去拉森地上一层练。本人认为在地下一层比在地上一层要好，死的几率也很小。在地上一层死的几率很大，因为那里的女法师可以麻痹你，刷得也多，一但被麻痹就死定了。不过地上一层打到的东西比地下一层的要好，所以要打装备的话，也还是可以考虑在那里的。



还有一种选择就是去德罗比特东北，怪比较分散，数量也不少，有的怪很厉害（肩膀有一个护肩的怪）。一般要一个一个对付，也有法师会麻痹，要小心。

**35～40级：**

可以去德罗比特东南了，最好是组队，对自己有信心的话单练也可以。如果碰到大斧并且只有一只，而身边又没有别的怪，那就可以试着去打打了，会麻痹的法师也经常会出现。

**41～70级：**

到了40级就可以去罗姆1层，在这里练级一定要组队，自己一个人很难生存的。在这里可一直练到68级（是在没有更适合练级的新地图开放之前）。要是想换地方也可以，去亚当圣地看看，那里可是出好东西的地方啊，当然怪也很厉害。

很多朋友一来就问，哪里是练级最快的地方？回答是哪里人多，哪里就是练级最快的地方，这在每个游戏里都是一样的。但想快速升级，除练功地点的选择外，还有一些更重要的事情：

**1.吸血：**按照官方资料看，吸血与不吸的经验比例是7：3，但实际并不是这样的，你所打的怪随着怪的等级越高，比例就会越来越少。比如说，打圣地里的普通石头巨人怪，如果你不吸血，有8000多经验，吸血就有16 000经验；如果你打圣地Boss，吸血你可能将得到180 000经验，不吸你可能只有80 000经验。

**2.组队：**这可以说是一个很重要的因素。如果你想要升级快的话，就得找等级相差不太大的角色一起打怪。这个差距究竟是多少才适合呢？现在还没有官方的说明，我们只能通过例子来找出一些规律：我120级的鬼和一个60级的鬼组队打了近两个小时，60级的鬼才升1级，而我自己单独升级的时候，从90到95级升1级要1小时17分钟，95到100级升1级是1小时45分钟。

这个例子是对于两个鬼组队来说的，对于3个、4个、5个、6个呢？3个鬼的组合，尽量别出现两低一高的情形就可以了；4个及4个以上组队凭经验来看对低等级角色比较有利，所以真正要想带低等级玩家最好还是3个以上组队。如果想升级速度特快，应该找等级差不多的一起组队。80级的鬼就找50～110级的鬼，升级速度会快很多。当然还得看你和队友的作战能力和强度。

## 三、装备穿戴

力敏鬼：装备以加力量和损害的东西为主。有人问了："敏捷的装备不带吗？"每个装备都有回避，所以不用带太多的敏捷装备，但敏捷装备多少也要带一点。



智敏鬼：以智力的东西为主，敏捷的东西也要带一点。

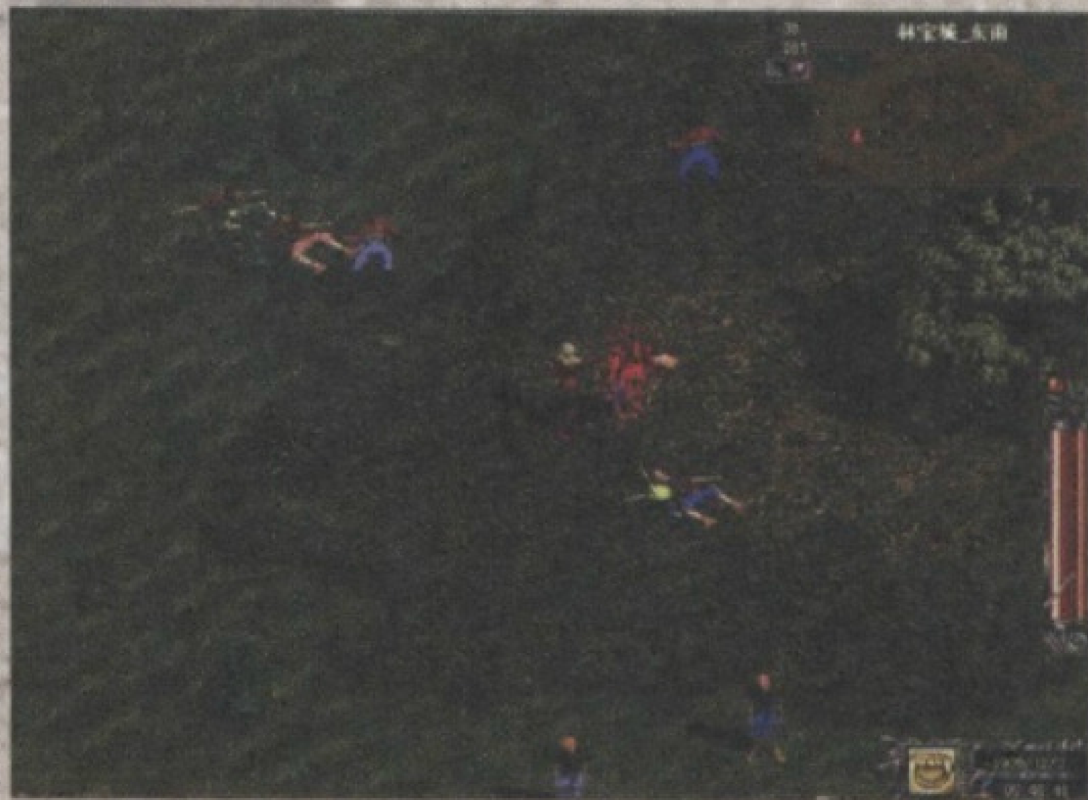
全能鬼：敏捷、智力、力量均衡加点的吸血鬼，下面来说说其装备。

（1）因为这种鬼智力也不是很高，所以智力的装备为主，敏捷的东西可以不加，损害的东西可以多带一点，当然你也可以带一两件敏捷高的装备。

（2）同样这种鬼的力量不是很高，我们就可以用损害和力量的东西多一点，敏捷也可以不用加，如果愿意也可以带一点。

还有的装备是加回避、防御、有效打击的，这种属性基本上没什么太大的用处。

还有就是加幸运的装备，幸运就是提高人物在游戏里的运气，主要功能就是打装备时穿着附带幸运的装备，打到极好装备的几率会高一点，其实无论什么时候，运气都是一种说不清楚的东西。



剩下的就是抵抗装备了。抗毒、抗诅咒、抗酸、抗血这些东西对于不和同种族的人PK的玩家没什么太大的作用，在升级时作用也不是很大，还不如多带点敏捷的装备，回避高一点，中招几率也会少一点，看情况也可以带一点抵抗装备。

## 四、打装备的小技巧

一般亚当圣地出好装备，但圣地的怪很厉害，如果不组队一个人去打很费劲，可是组队打有的时候看到自己需要的装备让别人拿走了，又要费点神和人家说好话——真渴望有好东西自己享受的感觉。所以我们要想一些能够自己打不被人抢的办法。

在亚当圣地有几个安全区（在地图上绿色的部分就是安全区）我们可以多引点怪到安全区旁，自己进到安全区，怪就只能在安全区外傻站着，这时你可用智慧之触在安全区里打怪，这样怪是不能打你的，慢慢打吧，一定会有好东东掉下来的。用这个办法也可以在亚当圣地升级，引怪时一定要小心。

## 五、魔法的使用

我想大家都应该知道每个魔法有什么作用了吧。我要说的是大多数新人不知道怎么变蝙蝠和狼，还有门（血之漩涡、血之印记）。

变蝙蝠和狼是一样的，都需要东西。变蝙蝠用蝙蝠翅膀，变狼用狼爪。变形时都要在安全区以外。血之漩涡也要有东西来配合，那就是封印（蓝色的宝石）。这种封印有两种：一是有地点的，二是没有地点的。没有地点的宝石配合血之印记，可设定安全区外的地点作为记忆（设立后血之印记魔法会自动变红无法重新设置，想要重新设立就要用完身上的没有地点的宝石后，再买新的又可以设立新的地点），设立好地点后，在安全区外用血之漩涡，这时你就可以直接去上次设立好的地点了。有地点的宝石就像回城卷一样，在安全区以外只要想回城就用，在物品里直接用鼠标右键点有地点的宝石，就可以回城了。

## 六、吸血鬼PK小结

建议42级出了隐身再去P，最好的办法当然是暗杀。先变蝙蝠大范围寻找受害者，发现目标后就到附近隐蔽的地方隐身。你的对手在和一群怪战斗时或高高兴兴捡东西时是最容易被你得手。有时候你的对手站在那聊天，你会看到他的对话框，虽然不见得看懂说的是什么，反正过去给他几下，一般都可以杀掉对方。有时候对方闪避高，一下打不死，他发现了会逃跑，你就马上麻痹它。麻痹是个新手技能，27级就能出，是鬼的看家技能。

要强调的是，暗杀也要看对象的，一般先杀法师再杀战士。如果你感觉很容易得手，直接飞到他旁边，还原后杀他。总的感觉人类最好杀，但高级的枪手则很危险，杀的时候要小心。魔灵不说了，虽然比人耐打，但闪避很低，几乎每下必中，可以放心暗杀。如果你是智鬼，可以等到出了酸性沼泽再去杀，先麻痹，再丢沼泽，如果对手是人的话，只见他血狂减，补血都来不及，这招杀人类简直就是切菜。




# 《科隆》初接触心得

■上海 九妹

《科隆》的职业共有5个，其中有3个男性角色和两个女性。战士、牧师、还有召唤师都是男性，刺客和法师为女性。

**职业角色特点如下：**

**战士（Fighter）**：利用强大的风力战斗，以物理攻击为主。

**牧师（Priest）**：使用治疗等辅助魔法为队员服务。

**召唤师（Summoner）**：召唤守护兽保护自己并且进行战斗。

**刺客（Ranger）**：用敏捷的身手实施隐身、投毒等技能。

**法师（Sorceress）**：使用强大的魔法进行战斗。

每次升级都有7点的属性奖励，你可以将这些属性点分配在你喜欢的方面，当然也要按照你的职业类型进行分配。

**属性对人物角色的影响如下：**

**EGO**：增加大绝技（OverDrive）时间。

**STR**：提高物理攻击力。

**INT**：提高SP（注意：增加SP并不能增加法师的攻击力，只是增加SP上限而已）。

**DEX**：提高攻击准确度和回避率。

**VIT**：提高HP。

## 装备系统

类似于《暗黑破坏神》，有白色普通装备、蓝色杰出装备、绿色套装装备和暗金系列装备。

白色装备为一般装备，到处都可见、可以得到，随便打个怪都有。

蓝色杰出装备则有一定的加成可以小幅度增加你的属性，例如攻击力、SP上限等。

绿色套装装备就比较正点了。玩过暗黑的朋友都知道，一般单个绿色装备都已经比蓝色装备好，而且绿色装备一般都是一套的。如果你可以收集到一套并全部装备上，那么这套绿色装备会自动加成属性，是原来单个装备的数倍效果。绿色装备一般都是防御装备。

暗金系列装备一般都是武器或盾牌，属性是全装备系统最好的，如果加上绿色装备系列配合就更加完美了。

## 操作和视角

《科隆》的操作很简单，玩过其他3D网络游戏的玩家很容易上手。唯一一个问题是转视角要按鼠标的滚轮，在键盘上却没有可以转视角的热键。

道具的获取可以使用空格键，会自动把你身边所有可拿得到的装备一次性全部拿光。不过系统也有物品保护系统，你打出来的装备有10秒钟时间让你去获得。游戏不设置负重，只限制了物品的多少，装备栏有21个窗口可以存放你要的装备。另外一栏则是消耗品，例如血瓶、回城卷等，有42个位置。

因为我练的是力魔法师，所以在这里简单说说这种法师的练法。因为是第一次正式玩科隆，所以有些地方可能不对，请指教。

《科隆》的系统有一些特殊性，例如学习一项技能，要求是“等级55”，意思并不是真的要你的等级达到55，而是要你升级一个叫“精通”的技能。这个技能每升级一次，就等于虚拟你的等级升级5级。不过要说明的是，精通的升级完全没有任何属性或技能相加，只是让你可以更早地学到高级技能而已。所以是把点都加到单个技能上，还是加到精通上使自己可以更早学到高级技能，就看玩家自己的选择了。

如果是将点数加在精通上，到了2级就可以学习回复SP速度的技能。全部加到55以后可学习冰环——一个范围性的魔法，只要怪物不能秒杀你，完全可以自己一个人去引怪，然后不断放冰环，就能很爽地升级（由于不限制消耗品的数量，只要有钱，大可以买几百瓶法力药水放在身上）。

另外注意，在《科隆》中增加SP并不能增加法师的攻击力，但在前期法师没有回复魔力技能，或是魔法回复得很慢，所以只能先把点都加到SP上。等回复技能上了7级以后，把点都加到体力上，可以穿更高级的装备（由于有些装备要求体力，适当的增加也是应该的。当然也有专门职业的装备只要求等级，不过那些装备一般防御还不如要求体力的装备，要求敏捷的就算了）。SP的不足我们可以靠精通回复技能来补。

# 命运之第二次阵亡

■上海 浪人码头

年轻战士最后一眼看到的一定是那飘扬的旗帜。微弱的晨曦透过轻舞的旌旗，显得晶莹而寒冷，如同遥远的故乡阿米亚上的宝石。年轻士兵就躺在离它不到20米远的地方，那象征着死亡的黑色正逐渐吞噬着他眼中的全部世界。

之后整个世界开始摇摆起来，炫目的光辉闪耀在他的周围——这是法师们在竭尽全力为他疗伤。年轻战士的眼前出现了一片纯净的绿洲——显然这是幻觉，在戈特沙漠上是不可能有任何的绿色的——但那身处绿洲的感觉却久久不散，仿佛是置身在从长辈那里听说过的，那遥远的故乡——阿米亚。

法师们把他抬到诺亚顿城中稍作休息，周围的火炮通过终极技能——守护者之怒发出阵阵怒吼。尽管如此，被利益驱使的敌人仍然满山遍野地向城池冲锋，倒下者的尸体被后来者无情地践踏。在他们眼中，那曾经鲜活的生命此刻不过是他们成功的垫脚石而已。"这就是权利和金钱……"他轻轻叹了一口气，环顾周围，和他情况相似的士兵们七零八落地躺在各自的位置。他们的神态与其说是充满对生命的渴望，倒不如说是等待死神的降临。

两个老兵就躺在他附近，他们也同样在等待法师们的帮助，他们看见年轻士兵的眼睛始终凝视着天空，仿佛想尽力抓住什么。而他身下的土地在逐渐被什么所浸湿，然后从空气中传来又一股血腥。

法师们开始在年轻战士身边忙碌起来，两个老兵有些羡慕，但并不着急，他们知道法师们很快便可以完成这个工作，而年轻战士的身上将被白布覆盖——这种事情，他们实在见得太多了。

当时对方那个DLY的炎兽之吻几乎就在他的正上方爆裂，巨大的马蹄声冲击着他的耳膜，终于将他好不容易鼓起的勇气彻底撕裂成两半，仿佛激荡在灵魂深处的地狱之音。本能的恐惧霎时间攫住了年轻战士。敌人的嘶叫声也随之响起，继而被守城大炮的轰鸣压制下去……这是年轻战士亲身经历的第一场战争，之前所有的幻想和新手村的试练完全无法代替现实中残酷之万一，至少在想象中始终无法深切体会到自身生命的渺小与脆弱。任何一种攻击都足以使自己死亡10次以上，而在年轻士兵的眼中，任何攻击都像是瞄准着自己，笼罩在自己周围。

年轻战士在铺天盖地的声波和硝烟尘土中蜷缩成一个胎儿的模样，此刻他最大的愿望已不再是成为一个全身传奇装备的英雄在战场上厮杀，而只想回到那平静的故乡——阿米亚。

年轻战士就是在这时感到一股温热。一股温热从体内顺着他的腿缓缓流下来，流啊流，怎么也止不住，好像他所有的生命都顺着裤管淌到脚下。他觉得自己大概要死了，自己还没有真正同敌人交锋就要倒下了。强忍着手臂的颤抖摸了一把，原以为将有一片血红映入自己的视线，没想到却只是一片温温的液体。

这股液体意味着什么是他在许久以后才意识到的，那意识同高耸的诺亚顿城、血红色的旌旗紧紧连在一起，但是当时他并没有想到。他只是在庆幸手中的液体不是鲜血，却没有注意到战斗已经打响了。

他比其他冲上去的战友晚了12秒，在这12秒中别的战士和法师都冲向预定的交战地点，而他才去抓自己的剑，然后才发现，那柄曾经让他引以为豪的利剑在慌乱中被自己丢在了身边，而震落的泥土又将它掩埋了一半。当他重新感受到那应有的重量时才发现，自己的手抖得竟然无法紧握它。

当他重新将视线投入到战场中时，才发现自己犯了多大的错误——冲在前面的战士完全陷入对方法术的泥沼中，而排位稍后的法师却因为缺少一个掩护的战士而被迫陷入与对方战士肉搏的战斗中，所有陷入苦战的战友们都缺少一柄剑——他手中的这柄剑。

法师们素雅的服装在年轻战士的眼中晃动，法师们发现他似乎完全不为所动，于是开始清理他沾满尘土的下半身，随即出现的情景让法师们的眼神变得复杂。掩盖在被撕裂的铠甲下装内的一条大腿已经不知去向，另外一条和躯干的连接也非常可疑。预想中的大面积红色并没有出现，取而代之的是一片惨白，生命之泉的泉眼已经干涸了。

不必再做任何处理，但他身边的法师却随便听了听他的胸膛，这行为显然出自于习惯。但这一听的结果却十分意外。法师听了好久才慢慢转向自己的同事，这样的事情

还真是她头一次遇见。

如果年轻战士有来世，他将永远记得那一刻：DLY的盖亚之脊从土中如何出现，命运如何将他彻底击倒在那可怕的位置上，那位置距离他作为一个战士应该到达的地点，仅有100米。

仅有100米，然而这100米就决定了一切。在100米的那一头他将死得像个英雄，一个真正的军人。无论是利齿还是酸液，他都毫不畏惧，即使将来打扫战场的时候找不到他的一丝残骸。而在100米的这一头，他却死的不如一只虫子，像个懦夫。而且，这100米不可逾越，是个凛然不可逾越的界标，划定着他的光荣或耻辱，万劫不复。

他直直盯着这100米，他的战友在100米的对面浴血。战马的嘶叫、DLY的召唤声都无法动摇他们分毫，冲过这100米只要12秒。12秒，不需要更多，只需纵身一跃，只需一个冲刺。只要上天再多给他12秒，他就能够到达战友的身边，到达那个能改变一切，能让他像一个真正的军人一样安然倒下的终点。然而……

年轻士兵倒了下去。清晨的阳光透过诺亚顿城头飘舞的旌旗，映成一束红光照在他脸上，有什么东西滚落在他的腮边。

法师的眼中曾经100次浮现出那个场景，那是她甚至不再需要眼睛就能感觉到的景象：一颗无血的心倔强地跳动在年轻战士已经逐渐冰冷的胸膛内——一颗完全失去其中血液的心脏。这完全违背了她所有已知的常识，不可思议。她猜想那心脏一定是苍白的抑或是憋成紫色，紧紧收缩着，坚硬如钢。在身体中完全失去来源和去路的情况下，心脏仍在跳动，她永远猜想不到为什么会出现这样的情况，不过她倒是猜想了一下这心脏的结局：由于几乎完全肯定的枯竭和更加不可能停止的挣扎，它迟早会冒烟，甚至燃烧。



当时她只是想离开年轻战士的身边，而年轻战士的脸上却有着使她停了下来的异样。士兵那圆睁的眼睛她见过太多，可他的眼角却浮现着某些她从未看到过的东西。那东西正在闪烁着、颤动着，然后顺着眼角滚落。法师仔细观察，然后才明白那是一滴眼泪，一滴晶莹的眼泪。

年轻士兵这时正走下高地。夜色再次笼罩着周围的一切，使得他眼前所有的事物都朦胧而昏暗，仿佛再次进入自己的梦境。他走过一个又一个弹坑，空气中仍然混合着硝烟、血腥和泥土的气息。

是那束璀璨的红光吸引着他的视线，他就是一直跟随着那红光在行走，脚下轻飘，仿佛风中的芦苇。他不知道自己要走到哪里、走到何时。他只是无意识地跟着那光在走，一种感觉，一种从灵魂深处生出的焦躁感觉推动他前进的脚步。他隐约有些明白，他要跟着那红光，去做一件事情。

那光越来越近了，并且逐渐清晰。周围的事物开始渐渐清晰，但又不是正常的清晰，就连自己的身体也同样没有真实的感觉，周围始终好像有层薄薄的雾气，笼罩着一切。

于是年轻战士发现不远处城头的那簇旗帜又在对他露出红色的笑容。天，又要亮了。

熟悉的声浪席卷他的全身，飞扬的尘土和硝烟，轰鸣与惨叫。远处陷入重围的法师与战士，四面扑上来的人海……

年轻战士感到这一切都太过熟悉，熟悉但又有一丝异样。那块被火炮送上半空的岩石为什么一动不动？而照耀在旌旗上的光芒怎么也失去闪烁？他感觉到自己手中重新出现利剑的沉重，而在斜对面，初升的恒星照耀下，盖亚之脊的尖刺正扑往自己的方向，刚刚窜出地面的尖刺清晰无比。

于是他明白奇迹发生了，明白自己已回到了那个清晨，而上天仁慈地接受了他的祈求，将他所奢望的12秒赐给了他。上天放慢了时间的速度并推迟了死亡抓住他的瞬间，给他12秒的时间去跨越那个永恒的距离。这时绝无仅有的12秒，是他用生命，用超越了生命的顽强与挣扎挽回的12秒。荣誉或耻辱，不朽或幻灭，全在此一举。

他大吼一声——年轻战士大吼一声便扑向那个终点。尖刺的破土声就在他身边紧紧跟随着，但他跑得比尖刺快得多。荒芜沙漠上的稀薄空气被他一分为二，有力甩动的双臂仿佛能擦出片片火星。甚至隔着头盔都能听到风的呼啸……他终于胜利了，在尖刺贯穿他的瞬间他跑到了终点！

弓手的射击声和尖刺贯穿他身体的闷响是同时发出的。这声音使得重围中的战友们无法忽视。他们看见年轻士兵在被尖刺掀起的刹那腾空而起，手中利剑映照的阳光美丽而灿烂，这灿烂如同死神那柄光亮巨大的镰刀，横扫士兵周围巨大的半径，在那一瞬间即使是扑上来的敌人都以为眼前出现了光芒四射的太阳。这太阳的燃烧也许很短，也许很长，直到尖刺的出现才嘎然而止。

法师们惊讶地看着年轻士兵的身体猛然跳动，好像有只看不见的手在推动。接着一股鲜血染红了他的胸膛。那红色伸展开无数长长的触手走向地下。之后年轻战士的脸变得平静而从容。法师不动声色地听着他的胸膛，然后合上了他的眼睛，轻轻为他蒙上白布。在做这一切的时候，法师的神情分外庄重。

很久以后，关于这位年轻战士的死出现了两中截然不同的回忆。第一种回忆中，他远远落在后面，死得不明不白而且十分灰暗；而在第二种回忆中，他在生命最后一刻的冲锋使他无愧于一个军人。

后来，很多人都坚持说，他们亲眼目睹了那一次悲壮的、惊心动魄的阵亡。

# 搞游戏的和搞软件的

■河南 王东

作为一个游戏行业外的观察者，最关注的焦点就是运营商们运营能力的差别，而这些差别则往往需要从一些细节上来咀嚼——因为检验一个公司执行能力的基本手段就是观察细节。

网络游戏的同质化已经越来越严重，要想在业内异军突起，就要求运营商必须既有内部的控制力量（管理实力），又有极强的创新能力。如果缺乏足够的创新力量，无论多强大的实力，最终只会在这个行业成为一个平庸的表现者。

如今很多运营商是从其他行业转到网游这个行业的，如何进行转型是最头疼的问题。我们经常能从一些细节上的表现看到这些运营商以前的影子，这些细节可以体现在方方面面，比如宣传手法、渠道政策、广告创意、公司公关等。下面我们从一个比较独特但又很直观的角度来看一个比较典型对比的例子。

我们同时打开两个网站，一个是《传奇世界》的官方网站 www.woool.com，另一个是《剑侠情缘》的官方网站 www.jxonline.net。

仔细看看，综合看一下网站的总体设计风格和栏目安排，是不是有种感觉呢？那就是：一个是搞游戏的，一个是搞软件的。

先看《传奇世界》的官方网站：

整体的颜色以大红和金黄为主，风格十分明显，给人以强烈的艳丽色彩的冲击；而网站的动画、文字用语也完全采用统一风格，给人以强烈感染，如首页上的“您的荣誉，我们的骄傲”的动画。以上这些，极为符合中国传统的审美观点。这种风格是否和该游戏产品的风格相符合呢？答案是肯定的，《传奇世界》里的建筑物、人物等不也是如此吗？

再看网站的栏目划分，非常清晰明了。首页的最上方只有5个栏目，第一个即为“今日活动”，右边除了“新功能”栏目外，则只有2个，一个为“官方主页”，一个为“传世活动”。打开“传世活动”，里面的历次活动一览无遗，清晰明了，给人强烈的“家园”式的感受。进入官方主页，迎来的是几个大型的以金黄和大红为基本色调的动画，再配以整体的设计格局，是不是给人一种进入一个富丽堂皇、金碧辉煌的“家”的感觉呢？

总之，这种整体设计非常符合中国大部分玩家的心理。要知道，中国玩家的年龄普遍偏低，欣赏层次和整体素质也就普遍停留在“喜欢大红大紫、追求热闹和温馨”的标准上。

而那些设计另类、追求新颖的网站，你能奢望他们能赢得那些广大中小城市及县城里的庞大低年龄层次玩家的心吗？

我们接着来看金山对外公布的《剑侠情缘》官方网站 www.jxonline.net。对照《传奇世界》的首页，是不是觉得粗糙、苍白得多呢？给人一种非常“清爽”的感觉。最为滑稽的是，几个栏目上，只有“点卡充值”、“实卡销售”、“网吧销售”这几个栏目加以红色标注。要知道，游戏就是游戏，无论宣传还是其他各方面，都要让消费者（玩家）有强烈的进入游戏世界的感觉，要在各方面弱化“非游戏”的内容。可《剑侠情缘》的网站偏偏在强调“非游戏”的内容，是不是有点本末倒置了呢？一方面，在现实的世界里，金山可以让大量的宣传人员穿上古装去送东西；另一方面，当玩家登录后，第一眼被红色吸引的，却是“充值”、“销售”等字样，矛盾啊矛盾。

继续进入官方网站，是不是让人有种非常茫然的感觉呢？栏目设置得何其繁多，居然还出现了“金山新闻”这样的版块。我们打开金山毒霸的网站，仔细看看，是不是发现两者的风格几乎是相同的？游戏不像游戏，软件不像软件，看来还需要长时期的转变。

从软件到游戏的转变，所扮演的角色其实是非常尴尬的。要知道，就和现在当人们谈到“盛大”就知道《传奇》一样，当人们谈到金山，想到的应该是民族软件、毒霸、WPS等。但随着金山为了追求网游的利润而进行了定位的转变，在未来当人们谈到金山时会怎么想呢？金山在消费者眼中的定位会转变成什么呢？希望不会造成“四不象”的印象，那可就糟糕透了。

这种转变我们其实已经可以从一些细节上观察出来，比如从《剑侠情缘》网站上的一个广告活动来看，题目是“2004剑侠情缘高校电子竞技战队联赛”。打开这个促销活动的网页，观察其内容，大概意思是拥有多少级别以上的玩家组成队伍，可以参加竞赛，而且都是以高校为队。

类似这样的活动，造成的“定位”偏差恐怕是难以想象的。因为在高校的圈子里，金山在学校、教师、学生这些高层次知识圈内的印象还是“毒霸”和“民族软件”，但当类似这些假冒“电子竞技”名义的活动举行后，将在广大高校圈里造成消费者对金山在认识上的混乱：金山到底是搞什么的？（要知道社会舆论还是普遍认为游戏是不务正业和玩物丧志的）。

坐等这些“混乱”的日渐扩大，造成的影响就很可能则会动其根本。

《胜利十一人7》的欧版PES3终于也推出了PC版，对于许多PC玩家来说也许是第一次接触本系列。下面我们将深入研究本作，让菜鸟也可迅速成为高手……

# PRO EVOLUTION SOCCER 3——步入高手之路的指南

■北京 游零神子

## 赛前准备篇

### 选择队伍

对于一个初级玩家来说，通常是选择一支强队，按照默认的设定进入游戏就开踢了。但如果想要成为真正的高手，还得学会在比赛前设定自己的战术。下面我们来看看，在比赛前要做些什么。

队伍的选择决定战术类型的安排，我们先来看一下几支最常用的国家队的特点。

**法国**：整体实力比较强，3条线均具备优秀球员，无论身体平衡，队伍整体连携都属于一流队伍。

**巴西**：速度快。控制球能力强，盘带细腻，意识、传球技术都不错，身体平衡度和防守意识稍差。

**意大利**：后防非常强大，队伍整体非常稳定，适合打防守反击战术，缺点在于速度过慢。

**荷兰**：速度快，前锋能力强是其特点，适合边路突破后传中和远射战术，但球队整体连携不高。

**德国**：身体平衡度最强，队员卡位极强，整体连携也非常高，就是速度偏慢，前锋能力比较差。

**英格兰**：本作中英格兰后防队员能力非常不错，前锋速度快，队员个性特点鲜明，但队员意识很低。

**阿根廷**：前锋速度快，能力强，队员灵活，控球和传球都不错，但门将能力太低，后防非常不稳定。

**西班牙**：控球细腻，传球精度质量高，但速度慢，后方不稳定，身体平衡度也比较差。

根据不同国家队的特点，我们去阵形设定里去作一下相应的设置。

**3-5-2B**：常用阵形之一，中场强大，进攻防守都会有中场的支持，属于很平衡的阵形。它适合中场位置比较强的队，但比较怕3前锋的阵形，因为3后卫对3前锋非常吃亏。推荐：法国、德国。

**4-4-2A**：传统阵形之一，适合稳定球队使用的阵形。推荐：意大利。

**4-4-2B**：以防守为主的阵形，比较有效克制3前锋的阵形，但边路进攻乏力。

**4-4-2C**：最近比较流行的阵形之一，比较适合边路进攻。推荐：英格兰、西班牙。

**4-3-3A**：很注重中路进攻的阵形之一，适合攻击力强大的队伍或落后的情况下使用此阵形。

**3-4-3A**：也是注重进攻的阵形。此阵形边路进攻更能和中路相结合，缺点就是后防不够稳定，所以需要速度快、反应快的球队使用，用大量的进球来压制对手。推荐：阿根廷。

**3-4-3B**：和3-4-3A比较，3-4-3B更偏重于防守一些，需要有能控制球的队员进行中路进攻。推荐：巴西、荷兰。



球队选择画面菜单。



各项能力数值（里瓦尔多的能力依然强大）。



球员的特殊能力绝对不能忽视。


拼抢中，球员的身体平衡度很重要。


德国队在实施跑位空档传球。


边路无人防守的情况下传中质量会很高。


把位置卡在对方前面便于争抢头球、射门。

## 设定球员

在选择好队伍和阵形后，再结合球员的能力来将战术特点发挥到最佳。在选择球员时，要在不同位置上选择最适合这个位置的队员，这需要仔细阅读球员的能力数值和特殊能力。如何合理地运用搭配队员是很重要的。

**前锋能力：**一般要看Attack（攻击能力），这项数值越高，前锋的进攻意识配合各方面进攻数值能力就会越强。特殊能力要看球员特点，有Dribble ability（擅长盘球）、Post Player（站桩式中锋）、Positioning（门前位置感好）、Reaction（突前）、Scoring ability（射手）几项的球员优先考虑。

**中场核心能力：**要看Short pass acc（短传精度）、Short pass sp（短传速度）、Long pass acc（长传精度）、Long pass sp（长传速度）这几项，当然Dribble acc（盘球精度）也是很重要的。特殊能力要看Playmaking（司令塔）、Passing（传球手）的能力。司令塔对于OH位置的队员起很大作用。当有司令塔球员拿球时，本方其他球员会根据场上局面进行跑位接应，对进攻起了很大作用。

**边路进攻队员：**类型多种多样，有擅长边路突破的就要看Top Speed（最高速度）、Acceleration（加速度），擅长下底传中的就要看Long pass acc、Long pass sp，擅长远射的要看Shot acc（射门精度）、Shot Power（射门力量）、Shot Technique（射门技巧）几项能力。特殊能力最好要Reaction和Passing。

**后腰DH：**这个位置Stamina（体力）最为关键。游戏中DH的位置是又要防守又要进攻，既要传球又要接应，所以要有体能的保证；其次Defense（防守能力）、Balance（平衡能力）最好也不要太低！当然，DH这个位置其他能力也不能忽视，它几乎可以称为是游戏中最重要的一个位置，所以一定要有一个好球员。

**后卫：**除了要看Defense之外，Balance也要重视，这关系到争夺头球时的位置和防守时拼抢卡位的能力，如平衡能力太低，很容易会被挤倒在地或被卡在身后，局面就会变得非常危险。还有，Stamina也要多加注意，体力不好的队员要注意及时调整。特殊能力比较关键的是Marking（盯人）、D-Line control（后防线统率），后者起着后防组织的能力，例如造越位、稳定其他队员心理等。

## 人物位置属性方向的设定

阵形设定好了就要更加详细地安排球员属性方向，这样可使每名球员得到更大的发挥空间，进入Formation里的Mdividual中可选择Attack（进攻时这名队员的方向设定）和Defense（防守时这名队员的方向设定），例如想让边后卫助攻，设定方向为前进，变化多种多样。

# 实际操作篇（键位以Button Configuration中的设定为标准）

## 进攻



### 带球移动

带球盘带算是基础中的基础，如何利用每支队的特点进行控球盘带最为关键。如巴西队动作频率比较快，球容易粘在脚上，所以最为上手，也比较适合于初学者；如德国队带球比较慢，就要多靠身体优势来盘带；阿根廷队员灵活，盘带时幅度小，适合过人。PES3中的带球分为普通带球（只按方向键）、慢速带球（按住常规中的R2键再按方向键移动）、加速带球（按住常规中的R1键再按方向键）和大步趟球（前进中按住常规中的R1键再按方向键两次即可）。实战运用当中，加速带球是最常用也是最基本的，加速带球时一定要注意对方球员的距离和位置，正面和对方距离太近并且人多时要谨慎使用加速带球，不然会很轻松被防守队员把球抢走。使用加速带球或大步趟球时方向的转动弧度是很小的，尽量选择好位置和角度再进行转弯加速。PES3中比较实用的一种带球是在前进的过程中按住R2键后再按直角度的方向键，球员会做出横向拉球的动作，动作频率非常快，连接下一个想做出的动作也非常方便，既可迷惑对方又可趁机过人，在不同的角度位置更可发挥不同的效果，可以说是最实用的过人动作！必须注意的是，此带球动作不宜一直用，否则会被对手察觉从而进行提前判断后抢截成功。熟悉掌握带球的要领后，在实战中注意要多变化，多注意观察场上球员的跑位，不要经常一个方向连续带球加速，也不要因


利用围抢来阻截能力比较强的前锋；


这名队员射的是近角，侧过身体后在进行射门威胁极大；

为前方有防守队员从而害怕放弃加速带球，错失了良机。记住，如果使用加速的队员能力突出（指速度和加速度能力强），可倚住对方防守队员进行带球加速，在保证位置卡住时可放心带球加速从而超越对手突破成功。


虽然没得分，但球打在了门柱上，完全是运气问题。


2过1始发动。


情况危险大脚解围一定要快速，干净利落，尽量找没人的地方解围。


发出带弧度力量速度具佳的角球。

## 传球

传球的重要性不容质疑，PES3中传球非常有讲究（传球键位分为×键普通直线传球和△键空档跑位传球），球员跑位、距离、时机，都必须掌握熟练。普通传球时，地面短传球给己方队员时要注意保持一定距离，如太远就容易被对方从半路抢断，如接球队员在对方身边或身后也容易被对方抢断。传球角度尽量选择越小越好，这样传出来的球无论速度、准确度都会很高。空档传球是制造威胁的一种手段，运用合理有时会给对方致命一击，一般可选择传对方身后和反击时运用，不推荐在阵地进攻时使用，这样很容易被对方抢断，而且传球的准确率也不会很高。使用空档传球时尽量要看见己方接球队员再开始跑动，并在前方有比较开阔的空档后实行。长传分为3种（普通长传、快速长传和低平快速长传），不同时机选择不同长传球会使比赛非常有利。在阵地进攻当中一般以普通长传最为常见，在对方防守阵型较好的情况下，下到贴近底线时再选择传中，命中率会高一些。但对方盯人比较严密的话就不要下到底线再传了，可选择禁区边线或禁区45度传中效果更好。在反击中，如是边路进攻，中路有己方队员插上的话最好选择快速传中，这样方便中路进攻队员的抢点。如果在边路突破对方队员，可选择低平快速传中的方法，便于己方前锋忽然启动抢点得分，但要注意使用这种前锋意识要强，反应速度必须快，最好像巴西这类队伍。**在按键方面快速长传需要连续按两次传中键，而低平快速长传需要按快速长传3次。**想在后场直线长传打反击也不是没有可能，这个首先需要观察己方球员的跑位，还要注意传球队员Long pass acc的能力。在按长传键时会出现力量槽设定，一般要看位置而变化，在后场就要多按一些，前场尽量按短一些。特殊空档过顶长传也是很实用的一种，使用方法是按住L1键后再按空档传球键。在己方队员插上时，如有对方队员站在前方干扰，就可选择这种传中方法，本作中需要注意按键力量的轻重，如力度不够很容易过不了顶而被对方阻截或是传的距离过大从而出界，按键时尽量和方向键同时按下后再同时放开。同理，近距离的要按轻一些（其实就是同时点击一下马上放开），远距离时按键时间稍长一些就可以了。发角球方面除了普通按力量槽传球之外，在这里教大家一个比较实用的方法，先贴住底线，之后按住方向键后按力量槽（力量槽可按到3/4或以上），等待队员马上发出球时变换方向键按斜上，此时球会划出弧线并且又平速度又快，很便于前锋抢点。


防守时的重心千万不要被晃倒。


本作中非常实用的假动作过人。

最后说一下比较实用的2过1跑动传球，操作是由一位持球队员前进中（按住L1后按×键）传给另一位己方接应队员，之后这名传球队员会迅速向前方跑。这种传球是进攻多样化的一种手段，用2过1启动后建议不必每次都传给跑位队员，多观察旁边队员的情况，如有更好的位置马上变化传球，如没有好的位置自己选择突破效果也非常不错。因为2过1发动时，对方队员要顾及跑位队员的位置，如此时做出变化必将分散对手的注意力，迷惑对方从而达到更好的效果！还有多种方法可变化，如启动后按特殊空档过顶长传球、按×键或空档传球等。


提前判断对方进攻路线是防守必不可少的。

## 射门

赢球的方法就是射门进球得分，射门的关键程度不言而喻。PES3中射门也是很有技巧的，首先射门时会根据位置的不同，带球队员步点的移动，受干扰的程度而发生不同的变化。射门时尽量闪开空档，尽量保证前方没有人干扰再起脚，否则会被后卫挡出或射门命中率下降。



铲球动作尽量准确度要高，一定要冲球去，看这个双铲……

先谈谈近距离射门，力量槽尽量不要超过一半，当按下射门键后再快速按下方向键。单刀球时尽量把球员的身体侧移后再起脚射门，这样会发现命中率提高很多。在角度很小的地方尽量选择打远角，在角度比较合适的地方相对来说打近角的命中率会高些，这也要视位置而定。需要注意的是，方向键位不要按得太死，不要老想射刁角度球即可。本作中接传球直接射门（不要停球）命中率也很高，而且射出来的球也比普通射

门力量大，在保证传出来的球有一定质量或接球位置舒服便可直接起脚射门了。在对方严密的防守下，远射是最好的得分手段。首先选择远射的人尽量要看Shot acc（射门精度）、Shot Power（射门力量）、（Shot Technique）射门技巧几项能力。这些数值越高命中率越高，被干扰射门的程度越小。25米左右的射门力量槽控制要因人而定，射门力量大的最好不要超过一半，力量小的球员可略微提高一些，但不要过高，超过3/4的话就很容易射高了。同理，在远一些的地方也是可以射门得分的，只是命中率要低些，力量槽也要略微提高一些。有时候技巧性射门比大力射门更加实用，运用好了不仅观赏性强而且还能得分。实战中比较实用的是挑射。**挑射分为两种：**第1种是当守门员出击的情况下按L1后再按射门键（出现力量槽，力量槽不能按得过大或过小，因守门员出击位置定）；第2种是距离守门员很近的情况下（守门员马上扑过来封角度时），按射门键后迅速按R1键，球员会做出力度很小的轻挑射门动作，也叫做搓射。这种射门注意连接按键一定要快。光有脚下射门还不够，空中的头球也是必不可少的。卡位是争夺头球的第一步，球在空中时利用R2键可灵活控制球员的卡位，但注意一定要配合方向键用，否则有可能被卡在身后。接长传时头球射门一般不用按方向键，AI会自动因位置调整头球射门的角度。在卡住位置的情况下按住R1加射门键是完成头球射门的基本要求，之后就要看球员的能力了。此时Balance的重要性是非常关键的，能力强的队员完成度就会越高，得分的几率也就越大（当然还要看传中的质量而定）。在接角球头球射门时前点的命中率高一些，但要注意对方门将直接出击容易被破解。


17米任意球射门位置，注意观察以球为直线的方向。


任意球发出，注意看球路。

### 任意球

任意球方向点就是球所在的直线位置，可配合方向键调整所需要射门的位置。任意球能力要看球员的Curling（弧度）和Free kick acc（任意球精度），其次就是射门的几种能力了。另外，PES3中任意球随机性很大，一个人在同样位置射出同样质量的球，但不能保证都能进球（这也是现实足球的特点）。

**19～21米（最好找射门力量小精度高的球员来完成）：**想过人墙不容易，最好的方法是射贴地面的低平球，把方向调整到守门员的另一侧，按住方向键后再按普通长传键（力量槽要按满），这时人墙就会自动跳起，球就会从空档处射入，命中率非常高。注意，这之间从准备射任意球到射出任意球，需要动作操作很快，因为如防守队员赶过来封堵，命中率就会下降很多。如人墙不跳起也有一定几率从两腿之间的空档穿过。


球飞入网窝。

**22～24米（最好找射门力量和精度中等的队员完成）：**可选择弧度射门。首先要看射门球员的Curling，一般弧度能力值越高所选择的角度越大。调整好角度后，射任意球时按住R2再按射门键，接着马上按住方向键（想往哪边射就往哪边按方向键，力量槽在一半多出一点的位置）即可，操作虽然是这样，但还要多练习才行。


26米任意球选择弧度射门为好。

**28～33米（最好找射门力量比较大的队员完成）：**射任意球时按住R1键+方向键之后再按射门键两次（这两次要连续快按）。力量槽要因距离而定，一般来说要到3/4或更少一些的位置。

**33米以上：**虽说也能进球，如没有特别合适的队员，不推荐经常直接射门，可做间接任意球，也就是直接传空档给队友后，再用其他进攻方式……


球划出美妙的弧度直飞球门死角。

## 防守篇



防守时基本的操作是方向键配合L1键换人，R1键加速跑，×键抢断。需要注意的是，不要一味猛扑，这样很容易被对方过掉而失去位置，可试着提前预判对手的带球路线再加以抢断，多利用L1键快速换人来掌握场上队员的位置，出现漏人的情况下马上用L1键换到最近的球员进行补位。多观察对方的行动，从而看出他下一步的动作。特殊抢断是同时按住射门和×键，距离球最近的两名防守球员会进行围抢。注意：这种抢断要谨慎使用，既然要做，就要有一定把握把球抢下来，否则很容易出现大的空档让对手有机可乘。在禁区防守头球时尽量干净利落，所以要按住射门键并且尽量卡住位置，如争顶下来落在不远处要马上调第2名防守队员去补位。实战中，对手前锋会逼得很凶，有时回传会出现失误，不如接球就大脚解围（按射门键即可）。防守2过1时尽量要跟住跑位队员，还要提防远射。最后就是铲球的运用（防守时按长传键），除非战术犯规，否则一定要铲到球。做动作时看准对方移动速度的频率再出脚，不然很有可能就会铲到人从而被亮黄牌，背后铲人严重的就有可能直接被罚下去。



**以上操作大家还要多多练习才能熟练掌握，多在实战中运用会慢慢地提高自己技能。PES3是目前最接近真实足球的游戏之一，练习的同时还要多多去领悟，成为高手的一天不久就会到来……**

2003年12月20日凌晨，《冰封王座》升级到1.13版，但由于众多的Bug，在不到一个星期的时间里，暴雪就放出了变化不大的1.14版补丁，游戏被全面升级。在新版本中，4个种族都进行了一定的调整，玩家对新版本相应地也就出现了一定的不适应。特别是人族玩家，人族实力被大幅削弱。战斗中，人族已不再是八面威风了。这就是暴雪所信奉的平衡。历史告诉我们，新版本的推出总是会引起波澜的，许多过去常用的战术被淘汰，许多新颖的战术又会在游戏中出现。任何一个族的战术和潜力都有待挖掘，魔兽的很多乐趣也就在这挖掘的过程中。

新版本中针对人族的9项改动，削弱了人族3个最重要的英雄，削弱了防御塔，同时也失去了快速扩张的能力。人族中期不再有压倒性的优势了。既然中前期没有优势，那现在我们该换换思路了：为什么我们不能先避开这个阶段的战斗，然后用终极的科技来战胜对手呢？大家都见识过兽族速攀科技的威力吧？嗜血的牛头是所有地面部队的噩梦。我要说人族同样有攀升科技的战术，而且可以更强。

# 我的首发部队是狮鹫

## ——人族疯狂的攀升科技战术




■武汉 孤城梦

## 基本思想

每一种战术，都是以一种有特色的部队单位为核心——兽族的速攀科技战术，核心是牛头人，而人族的科技战术，核心就是狮鹫。我一向认为狮鹫是整个魔兽游戏中，综合战斗力最强的兵种，这不但由于它的高攻高防高生命值，更因为它有着一个合理的造价。暴雪似乎对它也偏爱有加，自《混乱之治》时代到如今，狮鹫几乎没有被削弱过，只是因为以前人族的中期实力太过强大，因此掩盖住了它的光彩。如今，我们来尝试重用它，让它横行在1.14的天空中！我这里要讲的是一种以狮鹫为核心的速攀科技战术。既然是速攀科技战术，那科技就要攀得彻底，战术要求在前期一支部队都不造，仅依靠箭塔防守，基地直奔3级，造出的第一支部队就是终极的部队——狮鹫。这看似疯狂，其实是很具有可操作性的，也有实现的机会。在战术思想上，速出狮鹫和速出牛头人战术非常相似，都是要求放弃前期的正面战斗，只用几个英雄骚扰对手来拖住对方的经济、科技，并尽量去影响对手的英雄打怪练级，最终用优势的科技，用高级的兵种去战胜对手。速攀战术的关键就是骚扰，你的骚扰越成功，你到后来的优势就越大，就越容易胜利。适合骚扰的英雄，所要具备的第一个条件就是快的移动速度，这样才能战斗中全身而退。兽族有两个非常好的骚扰英雄——先知和剑圣，他们都具备这种快的移动速度，而人族具备这种条件的英雄就只有大法师了。因此用好大法师就是这个战术成功的关键。


大法师的暴风雪是初期骚扰的利器。


血法师和大法师轮流骚扰能让敌人应接不暇。

**此战术基本流程如下：**

1.用普通开局的打法，但不再建造兵营了。

2.当金矿达到最高采矿效率后，立刻建造一个伐木场。

3.按地图特点派一两个民兵侦察，保证大法师一出来就能知道敌人基地的位置。

4.在大法师被召唤到3/4的时候，用一个农民建造一座侦察塔，并变成箭塔（伐木场应该在侦察塔造好时刚好建成）。

5.大法师出来后，技能升级暴风雪，立刻奔向敌人的基地，用暴风雪骚扰对手采矿的农民。

6.最快的速度升级2级基地，然后建造商店。

7.2级基地完成后，连升3级。家中建造两个狮鹫塔——一个兵营，一个铁匠铺，同时召唤血法师。

8.购买飞艇，装上两个英雄，绕过敌人的防守，不断骚扰敌人。

9.完成3级基地后，大量出狮鹫，同时进行相应的升级。

此战术使用起来并不复杂，但有很多地方需要注意。

1.从以上的战术流程来看，战术对操作的要求并不高，前期只需要控制好一个英雄进行骚扰就行了，像玩RPG一样。大法师的暴风雪是屠杀采矿农民的利器，能很大地影响敌人对金矿的采集。但大家要注意，对于这个战术，骚扰时杀死敌人的多少农民并不是最重要的，主要目的是让敌人的英雄乖乖地呆在家里，既不能出去练级，又不好去攻击你的基地。所以千万要保护好英雄，不要被人围杀了。

2.当敌人被骚扰得非常郁闷后，会建造许多防御设施，那么骚扰会变得很困难。这时应该购买一艘飞艇，绕过这些阻拦，在敌人基地中找防御的盲点，将骚扰继续下去。

3.当第二英雄血法师出来后，要配合大法师施展威力强大的冰火九重天。使用得当，能瞬间杀死大片农民。

4.注意侦察对手的兵力和兵种搭配情况，根据对手的实力，来决定家中箭塔的数量。其实箭塔的摆放也是门学问，箭塔不能过于集中在一个地方，同时要用建筑保护好箭塔。摆放起来要做到杂而不乱，也就是说既要保护到整个基地，又能互相照应；既让敌人的部队难以靠近，又能方便自己农民的修理。

5.要使用好民兵，比起箭塔来他们可以移动。在基地的防守战斗中，很多时候他们起到的作用比箭塔要大得多。

6.狮鹫塔一定要放到基地的内部，这不但能让敌人难以侦察到你的意图，又能更好地保护它们。这是你最重要的建筑啊！

7.有一定数量的狮鹫后，就要抓住机会秒杀对手的英雄。使用血之法师的放逐加上狮鹫的齐射能很容易地杀死敌人的英雄。

这个战术对4个种族都是有效的，但针对不同的对手又有着不同的要求。

## 针对兽族

对兽族，此战术的威力体现得最为淋漓尽致。因为这个速出狮鹫的战术，最初就是针对兽族速出牛头人战术而研制的。不难想象，人族、兽族同时在攀升科技，但一个出的是牛头，一个出的狮鹫，最终重甲的牛头会被魔法攻击的狮鹫打得满街乱跑。和兽人的战斗，要通过侦察来对自己战术进行一些相应的调整：如果发现对手暴步兵或出法师，就需要相应地补几座箭塔；如果发现对手出的是双足飞龙和蝙蝠骑士，那就需要先造出几个龙鹰再转造狮鹫。由于蝙蝠在新版本中自爆能力的大幅削弱，而猎头者又惧怕人族的大面积杀伤魔法，所以兽人对狮鹫没有什么好的应对办法，而人族只要在战斗中保护好自己的英雄，那么就有机会赢得胜利。


中期，乘坐飞艇绕过敌人的防线，将骚扰继续下去。

## 针对人族

现在人族之间的同族大战，主流的打法，不是双法师加大量的破法者，就是攀升科技出骑士。但如果你使用速出狮鹫战术的话，当对手看到你使用双法师不断骚扰，必然认为你在破法者，那么对手一般会升3级基地，出大量骑士和你抗衡。这样，对手的下场会和出牛头人的兽族玩家一样，重甲的骑士又要被魔法攻击的狮鹫打得满街乱跑。当然你要注意侦察，当发现对手也在建造狮鹫塔时，你应该转出些龙鹰，要完全掌握制空权。


箭塔的摆放也是一门学问。

## 针对不死

和不死族的战斗关键要注意两个方面。首先，不死秒杀英雄的能力太过强大，千万要保护好英雄。如果英雄身上没有无敌药水，那么战斗时，就要和主战场保持一定的距离！其次，注意观察不死部队的兵种组成。发现对手有过多的石雕像，就要造些龙鹰，小心对手突然变出一堆魔免的毁灭者，而使狮鹫的魔法攻击拿它们没有办法。


狮鹫塔要建造在基地的最深处。

## 针对暗夜

对暗夜这一招实现起来有难度，但偶尔使用还是有效果的，特别在1.14版中，面对暗夜族流行的速出大灰熊打法这一招有优势。但在战术实现过程中，唯一的问题就是，大法师不能对暗夜的经济进行有效骚扰，而且往往会成为暗夜英雄追杀的对象。因此对暗夜时，骚扰是不必要的，我往往会先升级基地再建造祭坛，从而加快科技的攀升，之后用民兵配合英雄来杀死基地周围的一些较弱的怪物练级，直到狮鹫的出现。在暗夜克制狮鹫的兵种中，非常有威胁的弓箭手又会在冰与火的洗礼中大片倒下，因此出其不意地使用速出狮鹫战术，往往也能取得意想不到的效果。

## 结束语

在这个新的时代中，人族虽然被削弱，但人族选手对胜利的追求是不会停止的。我们不能墨守成规，要善于创新，善于利用新战术，不拘泥于某种固定打法，才能将技战术水平不断地提升，才能称得上真正的强者。人族需要这样的玩家将它的强大不断延续下去！

**8神经按：** 在不同的人眼中，游戏以不同的面貌呈现。例如给我们撰写本文的这位作者——陈鲲同学，他4岁学习钢琴；11岁获钢琴十级证书；2000年7月完成对《最终幻想Ⅷ》的第5次爆机；2001年赴美交流；2002年加盟ICC（Intel Computer Clubhouse）；2003年出任ICC的CAM（Chief Audio Mentor），同年组建自己的音乐工作室（Rockman Studio）。陈鲲也许不能算是一位专业的玩家，但是他却能用专业的眼光来看待游戏的某个部分。本次的龙门茶社，就让我们来听听他对游戏和音乐的一些见解。

另外，欢迎有专业特长的玩家来龙门茶社做客，将你对游戏不一样的感觉拿来与大家分享！



可录制交响乐的大型专业录音棚。

# 第9艺术中的旋律
## ——漫谈游戏音乐

■四川 陈鲲

游戏与音乐，两门艺术融合在一起是什么效果？这个问题就像是求N的阶乘的阶乘次方一样，恐怕除了超级电子计算机以外，没人能够给出准确答案。然而这两门艺术的融合，却给我们带来了《彩虹六号》（Rainbow Six）的热血澎湃、《仙剑奇侠传》的侠骨柔肠、《圣女之歌》唯美的艺术享受……

“游戏仅凭好音乐就是一件艺术品”。

## 留在我记忆中的游戏音乐史

**FC时代：** 还记得《魂斗罗》吗？虽然那个时候的音乐简单，却给我们留下了深刻的记忆。最近还有国外乐队Midibosses将《魂斗罗》、《双截龙》等经典游戏的音乐重新演绎，尽管配乐变得更加丰富，但却无法取代原来的那种感觉。

**386时代：** 此时代的游戏音乐大多是通过电脑扬声器发出“嘟嘟”的声音。试着回忆一下，能想起什么吗？笔者长期在音乐中浸淫，至今也仅仅能够回忆起《西游记》、《巴士帝国》的旋律主题。这也很正常，因为当时是电脑游戏正起步的时代，游戏音乐似乎没有多少值得我们记忆的。

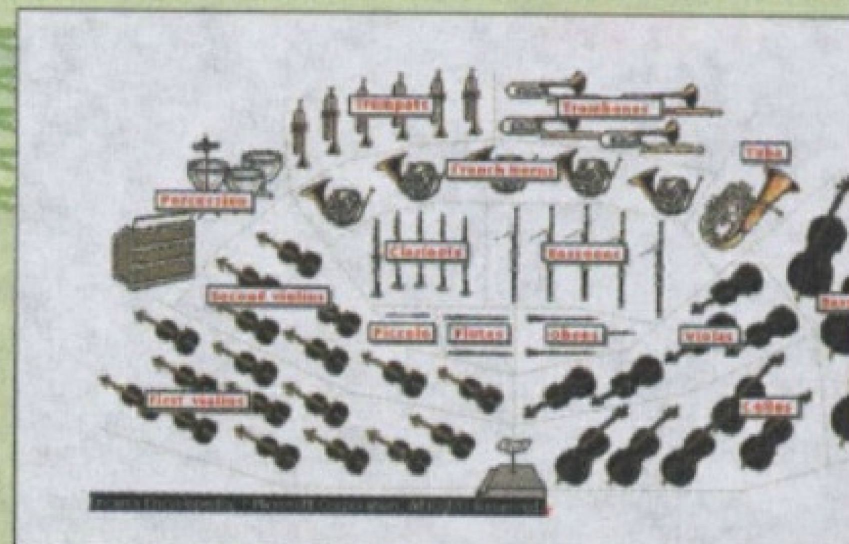
**后386时代：** 声霸卡的出现让人心潮澎湃，这时候出现了《仙剑奇侠传》那样在玩家心目中可以称作“经典”的音乐（通常音乐人也只把莫扎特、巴赫等作曲家的作品称为经典音乐/古典音乐）。

**百家时代（现代）：** SONY的一记重拳打出了PS，随后游戏产业开始飞速发展，直到今天PC、PS2、XBOX、NGC等主机共存的状况。现在的游戏和以前已经不能同日而语了，而音乐呢？好作品的不断涌现让广大游戏音乐爱好者大饱耳福，如以旋律取胜的《轩辕剑外传——天之痕》，NEW AGE曲风的《圣女之歌》，甚至有采用交响乐作为配乐的《鬼武者》系列。

## 怎样制作游戏音乐

游戏音乐是听了不少，但你想知道游戏音乐是怎样被制做出来的吗？没问题，让我告诉你。现在的游戏配乐方式大致可以分为2种。
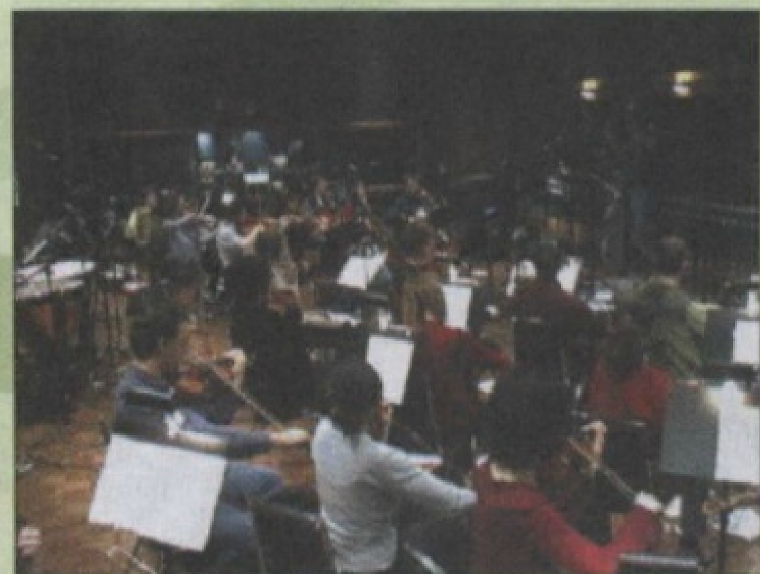
第一种是请乐团进行演奏并即时录音。一些著名游戏公司的作品，如CAPCOM的《鬼武者》、Red Storm的《彩虹六号》，还有NC Soft的大热作品《天堂Ⅱ》等均是请大型交响乐团在录音棚内录制音轨。交响乐毕竟是一个已经发展了数百年的音乐形式，其配器以及乐器摆放位置（见右图）都经得起考验且非常绝妙，整体效果十分优秀。可以有竖琴、小提琴、长笛配合产生的抒情部分，也可以有铜管乐器（如小号、圆号等）、弦乐齐奏再加上定音鼓、镲配合产生的激昂澎湃部分。但请交响乐团配乐的花费相当高昂，先不用说支付乐团的费用，就是在专业录音棚内录音，也是一笔不小的开支。一般录大型作品需要几十个小时的时间，而费用却偏偏又按小时计费



First violins-第一小提琴组、Second Violins-第二小提琴组、violas--中提琴组、Cellos—大提琴组、Basses—低音提琴组、Piccolo-短笛、Flutes—长笛、Oboes-双簧管、Bassoons—巴松管、Clarinets—黑管、French Horns—法国号、Trumpets-小号Trombones—长号Tuba-大号、Percussion-打击乐。

（由于商业机密和录音棚质量差异等这里不便将具体价格公布），再加上需要出色的音乐人来进行整体的统筹和把握，所以不是大公司很难承受这种昂贵的配乐方式。

第二种是应用电脑合成技术制作音乐，这是目前较为流行的一种音乐制作方式，一个音乐制作人在研究过游戏的图片、背景等要素后便开始利用音乐工作室为游戏写配乐。通常一个音乐工作室（Studio）的基本配置是：一台装有专业声卡的电脑，一台或多台合成器（Synthesizer），一个标准调音台（Mixer），一个或多个监听级音箱或耳机，一个或多个电容话筒，好的音乐工作室甚至还有采样器等。大家一定对图片里那个像电子琴的东西感到好奇吧？记住哦，它可不是电子琴，它就是Studio中不可缺少的合成器。合成器之所以区别于电子琴，是在于其能够改变某些固有声音的属性（波长、振幅等）从而合成出新的声音来。合成器的音色质量也远远高于电子琴，一些顶尖的合成器如YAMAHA的魔笛、ROLAND的Fantom等乐器音色几乎到了可以假乱真的地步。音乐人利用电脑音序器软件（如CAKEWALK公司的SONAR）写作乐曲旋律、和声等，再利用音频编辑软件（如Reason、Cool Edit等）对作品进行音场控制、相位平衡调整等并最终制成成品。而采用这种方式制作音乐的成本相对来说要低一点，所以国内外大多数游戏公司都是采用这种方式来制作游戏音乐。也可以这么说，我们听到的许多优美音乐都不是用乐器演奏出来的“真声”，而是用合成器制造出来的“假声”。那么音乐人怎样使这些假声听起来和真实乐器演奏出来的一样？那就是利用“曲线”。再逼真的音色，如果没有“曲线”，合成器也只会按照写作的音符、节奏规规矩矩地发出声音。这种声音听起来就像是机器人在演奏乐器一样，因为这样的音乐根本就没有轻重缓急，所有的音符都是按照同一个力度，绝对准确的节拍奏出的，对于我们数千年来已经听惯了真人演奏乐器的人类来说当然无法接受。然而借助于“曲线”，我们便可以使得这种音乐很人性化：力度曲线使音乐有了轻重、表情曲线体现了人在演奏各种乐器时的表情（当然不是指人的面部表情啦，而是指对于拉弦类乐器的手、对于管乐类的口）、速度曲线使得音乐听起来有了激昂与舒缓而不再呆板。当然，这些曲线都是要靠音乐人用鼠标画上去了。


《彩虹六号-盾牌行动》音乐录制现场。


笔者的个人音乐工作室。



大名鼎鼎的音乐制作软件SONAR。
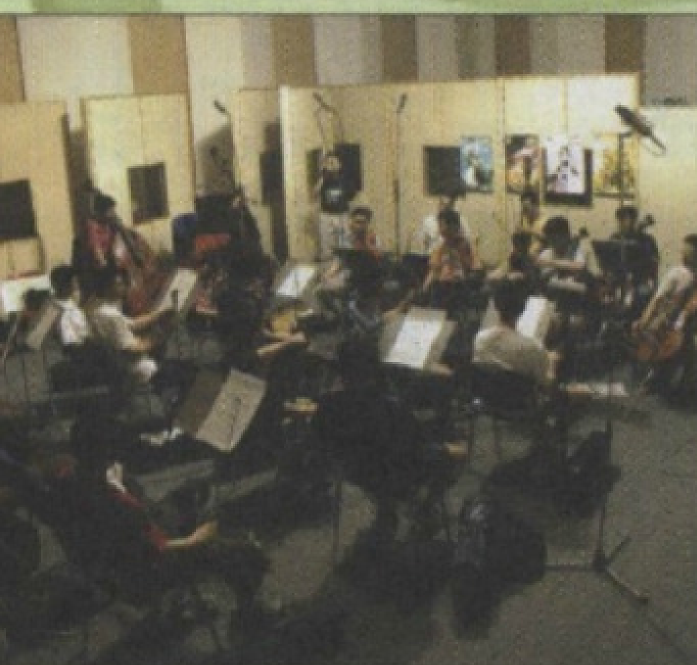
## 音乐人

现在来说说游戏音乐制作的灵魂所在——音乐制作人了，在此笔者列举中外各一位音乐制作人并作简短的介绍。


罗晓音在Chinajoy的某个颁奖典礼上（图中中间者）。

### 罗晓音

毕业于中国音乐学院的罗晓音先生，自加盟金山以来就一直为金山公司的招牌游戏《剑侠情缘》系列打造全部配乐，大家一定对游戏中的《萧鼓》、《纵横江湖》、《天仙子》等音乐十分熟悉吧？最近罗晓音又联合羽泉、阿木等歌星为金山的网络游戏《剑侠情缘Online》制作了主题曲。在《今生只为你》一曲中，罗晓音先生打破传统，把电吉他和民族乐器竹笛配在一起，取得了独特的效果，也显示了他高超的水平。笔者曾拜访过罗晓音先生的工作室，发现他的音乐设备并不算十分先进，甚至可以说是有些落伍。但罗晓音先生不愧于“中国第一游戏音乐制作人”的名号，作出了一首又一首高水平的配乐，不禁让笔者感叹“再怎么糟的东西在天才手中也是宝物，再怎么好的东西在庸才手中也是糟粕”。


金山公司为《剑侠情缘Online》制作音乐的录音棚。

### Bill Brown

Bill Brown出生于美国加里福尼亚州的港市圣地亚哥，毕业于著名的博克利音乐学院（笔者做梦都想去的大学，可是穷啊……）。他与众多大型游戏公司联手打造了多首绝佳的游戏配乐，如《彩虹六号——盾牌行动》、《命令与征服——将军》以及最新的《天堂II》等都是出自他的笔下。不知道大家是否发现他的作品大都是交响乐？这恐怕是得益于他多年来的电影音乐写作历程。他曾与世界众多导演联手为电影制作音乐，包括好莱坞大导演斯蒂芬·斯皮尔伯格。著名的梦工厂（Dreamwork）也这样称赞他：“Bill的音乐太卓越了！他似乎拥有某种魔法似的。”而Bill正是将这种风格带到了游戏中。他写作的游戏音乐大气而雄壮，带有典型交响乐的特点，触动游戏玩家的每一根神经，振奋游戏玩家的每一根血管。想必玩过《彩虹六号》系列的朋友都对其极具震撼性的音乐印象深刻吧？

# 我心中的十大游戏美乐


Bill Brown正在指挥西亚图交响乐团的弦乐部

现在让我们来谈谈那些激动人心、让我们彻夜难眠的音乐吧！笔者玩过的游戏数量也许比不上一些骨灰级玩家，但以下10首音乐留给我的印象却是无法磨灭的。


寻找真实自我的男主角James（《寂静岭2》）。

## 1.《寂静岭 2》——《Promise》

《寂静岭2》采用与《生化危机》大相径庭的恐怖方式，终日不散的大雾产生压抑的气氛，怪物的形象都带有心理暗示，让玩家在内心真正感到恐怖。笔者第一次听到主题曲《Promise》时不过认为这是一首普通的电声音乐，但在结合游戏细听之后才发现这首曲子的卓绝。纯电声的手法演奏出充满了颓废、哀伤与绝望的旋律，映衬男主角James那内心的矛盾感、罪恶感以及对解脱的渴望。高潮部分更是用了众多强有力的低E音（就是“MI”）写出了沉郁久后歇斯底里般的爆发，随后仿佛是一切从头开始般又回到那个令人沉郁颓唐的旋律上来。听到这首音乐时，笔者总想抽着大麻在一个肮脏黑暗的角落里窝一辈子……（8神经按：这首曲子也是小编我最喜欢的游戏音乐啊！）


Tidus和Yuna幽会的那个浪漫夜晚（《最终幻想X》）。

## 2.《最终幻想 X》——《素敌だね》

虽然笔者是个纯器乐爱好者，但在这首《素敌だね》面前还是得承认人声的绝妙。Rikki以她那圆润甜蜜的嗓音像施魔法般使听众得到放松。开场轻柔的吉他后出现浪漫的小提琴声迅速把听众带到Tidus和Yuna幽会的那个浪漫夜晚中。当万火俱灭时，静下心来，细细体会一下这柔美的声音，似乎感觉到自己就是Tidus，Rikki就是Yuna正在用轻柔的声音向你说话，音乐中作为背景的弦乐恰似旁边的花草树木，浪漫的吉他声似乎也变成天上那个浪漫洁白的月亮，而偶尔才出现的竖琴声不正是那偶尔才划过湖面的涟漪吗？

## 3.《三国志Ⅷ》主题音乐

作为光荣公司的招牌作品，《三国志》系列的音乐一直被玩家们津津乐道，在其第8代作品中，音乐风格尤其独特。主菜单画面采用了具有鲜明民族文化特点的皮影戏风格，而闯入玩家耳中的音乐却是二胡配上电子鼓的创新组合方式，还有做衬子的各种电子音乐声，让人耳目一新。笔者认为，KOEI其后的力作《真·三国无双Ⅲ》以电声乐加民乐的音乐风格基础正是在《三国志Ⅷ》中打下的。


在唱诗班齐唱烘托下看到这样的画面你会有什么感觉呢（《家园》）？

## 4.《家园》主题曲

一部伟大的作品，一件伟大的艺术品。Relic将好莱坞大片中的壮观场面带到玩家面前。舰队在灿烂的星河中缓缓移动，女高音唱诗班的齐唱将这种庄严又壮观的气氛完全烘托出来。虽然其长达9分钟同名主题曲并不如其他游戏主题曲那样出名，但相信听过的人都会对其记忆犹新。激烈的节奏吉他、男主唱那又高又沙的嗓音，以及一句“Ten thousand millions free to the westward light”绝对把玩家的心情High到极点并最终完全融入到游戏中。让笔者佩服的是作曲者竟用电吉他加上大混响（即大声场）的方法来表现太空的浩瀚，并取得了完美的效果。



看到画中飞翔在群山中的白鹤大家都会想起音乐《云谷鹤峰》（《仙剑奇侠传》）。

## 5.《仙剑奇侠传》——《蝶恋》

恐怕没有哪个中国玩家会说仙剑的音乐糟糕，《蝶恋》已成为游戏音乐中的“经典”，堪称余音绕梁三日不绝。以《蝶恋》为代表的仙剑音乐精髓正在于旋律，绝对优美的旋律！对于仙剑音乐的和声配器，恐怕许多懂音乐的玩家会嗤之以鼻，但其绝佳的旋律影响了包括笔者在内的中国好几代玩家。顺便打个广告，最近笔者联合电子科技大学艺术团民乐组打造了一首全新风格的《梦回蝶恋》（在笔者主页www.RockmanStudio.com可下载），众多仙剑迷千万不要错过哦！


古代雅乐中常用的编钟（《轩辕剑肆》）。

## 6.《轩辕剑肆》——《黄沙起兮云飞扬》

同样是大宇的金字招牌，同样有着极佳的音乐。《轩辕剑肆》开场CG是水墨风格的群山，配合背景的音乐正是这首《黄沙起兮云飞扬》。气势恢弘的音

乐映衬着崇高巍峨的群山，可谓是画面与音乐配合最好的典范CG之一了。然而该曲音乐却并没有如预期那样获得众多玩家的喜爱，根据配乐师吴磬瑞的采访录，本作严格按照古代民乐的基础音乐理论编写和声与配器，刻意模仿两千年前春秋战国时代的“雅乐”，也就是所谓的“庙堂音乐”，而区别于轻音乐风格《天之痕》音乐所属的“淫声”。因这种严格配器的古典主义不被大多数玩家所接受，所以其音乐也没有给玩家群造成很大影响。


图为《天堂Ⅱ》音乐铜管乐器声部录制现场。

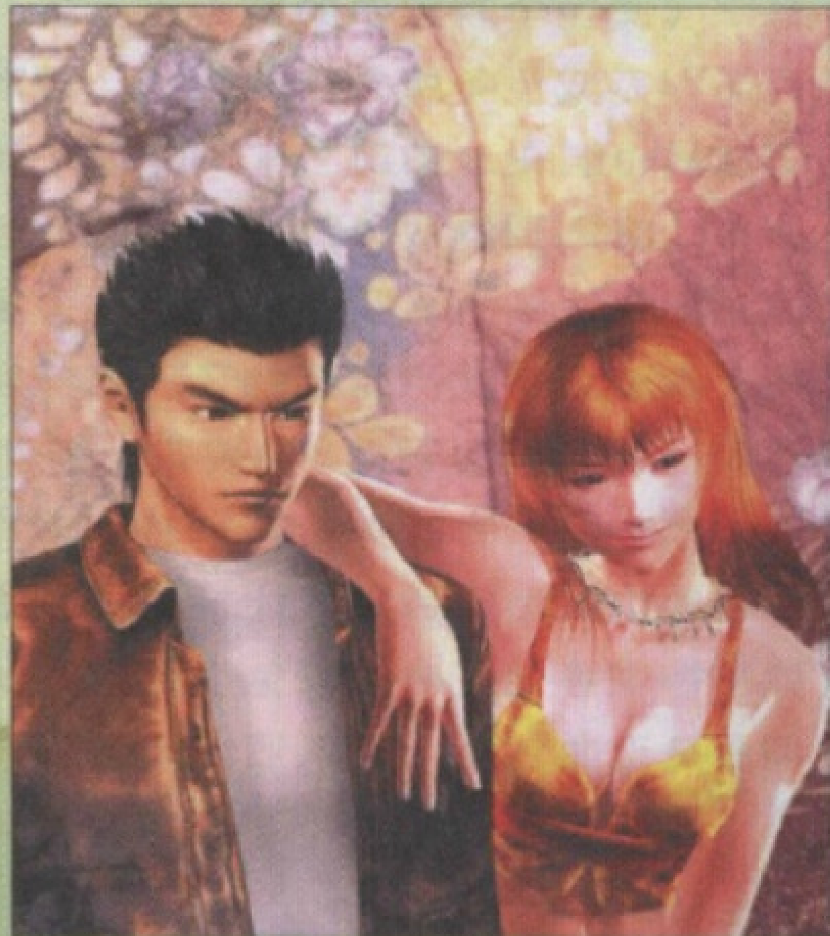
**7.《天堂II》——《INTRO》**

“咦？这是哪个电影的音乐？”笔者学习影视编导系的妹妹在听到这首《INTRO》后不禁问道。的确，难以让人相信这首《INTRO》竟是某个游戏的配乐，因为它实在太像是好莱坞奇幻大片的音乐啦！其作者正是前文提到的Bill Brown。开场运用带有奇幻风格的和弦，其后经过3次变调迎来木管与弦乐合奏的高潮，高潮落下来后一个轻盈的女声出现，抒情而浪漫，随后定音鼓、军鼓相继出现，曲调一转变得宏大雄伟，最后又回到女声作结。虽然大多数玩家还没有玩到《天堂Ⅱ》，但凭借其音乐，笔者猜测《天堂Ⅱ》一定不会让人失望。


ICO，童真与友情。

**8.《莎木》——《永恒大地》**

虽然这首《永恒大地》不如莎木的主题曲《江清日抱花歌》那样出名，但钢琴协奏般的配器以及动人的旋律使得它丝毫不输于后者。一开始便万籁俱寂，只有钢琴奏出符合游戏背景的旋律，随后弦乐与铜管乐一起出现重复同一旋律，将气氛一下子推上去。气势磅礴过后的幽然恬静，仿佛让笔者看到风吹过美丽的梯田，随后萧声柔起……啊，那是入夜了，田野中稀稀点点的灯火，还有挂在天上的圆月，好美的一幅画面……哎呀看吧，笔者又迷进去了，这首音乐可是具有刺激听觉而让人产生视觉的魔力哦，不信试试？

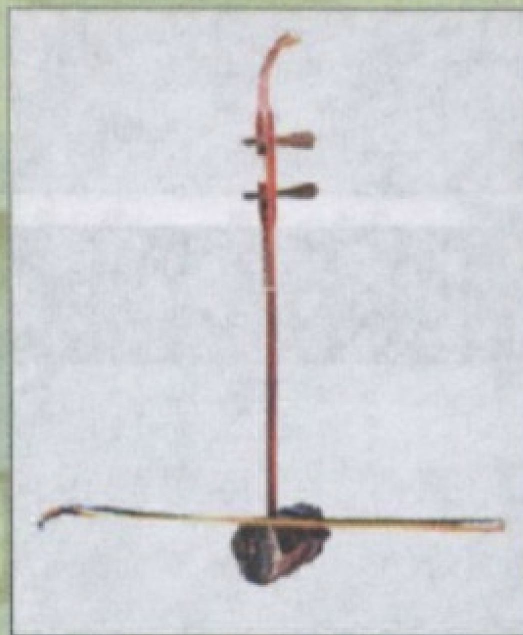

《莎木》的音乐以及游戏本身都勘称极品。

**9.ICO——《You Were There》**

ICO，这恐怕是个许多人都没听说过的游戏吧？游戏过程中没有背景音乐，可它的主题曲《You Were There》是那样的优秀，甚至只有你爆机时才真正懂得为什么要用Were而不用Are，为什么用There而不用Here。游戏中几乎没有台词（女主角的几句台词也是“特种语言”，听不懂），从头到尾几乎没有几个字，但却让人感受到无法抑制的感动。当游戏爆机时，《You Were There》也凭借其优秀的旋律和小男孩那清脆纯洁的嗓音而被广大玩家评为PS2游戏音乐乐府双璧之一。

**10.《赵云传》——《相思泪》**

这是一首内涵丰富的乐曲，仔细品位方可明白其精妙之处，其作者正是前面提到的罗晓音先生的好友——白勺。该作特别邀请到了青年二胡演奏家、国家级演员李丽担任二胡部分的演奏，配器却不算复杂，除二胡外仅有颤音琴（Vibraphone）及弦乐衬子，主旋律二胡的演奏也不像某些乐曲中的轻重缓急那么夸张。细细聆听才发现二胡的轻重与滑音恰到好处，其如古曲《梅花三弄》般在不同位置的3次颤音都使这首曲子显得韵味十足。而可能是部分玩家习惯了快餐文化，喜欢流行歌曲较多却对这种带古韵的乐曲提不起兴趣，就像我们听瞎子阿炳亲手拉奏的《二泉映月》历史珍贵录音时觉得其淡如水毫无触动，而日本某音乐家听后却跪在地上痛哭流涕……


二胡在民乐中占有极其重要的地位（《赵云传》）。



**无论怎样，人类、社会、文化总是要向前发展的。比尔·盖茨在《未来之路》一书中阐述了《Popluar Electronic》这本杂志对他选择辍学从商这一决定的重大影响，笔者当然没有期望拙文也能有如此大的魔力，只是希望通过此文，广大玩家在今后的游戏生涯中能更好地欣赏游戏美乐，获得更多的艺术享受，那笔者的目的也就达到了。**

**“好游戏仅凭好音乐就是一件美丽的艺术品。”**

# 乾坤一技

提醒每位给“乾坤一技”投稿的玩家，请记得写清楚你们的姓名、地址和邮编。欢迎大家继续踊跃地投稿，我的信箱是yangli@popsoft.com.cn。

**本期点题：《轩辕剑外传——苍之涛》《复活——秦殇前传》**

## 《武器与危险》技巧2则

**■浙江 何琦**

**酒馆的妙用**

《武器与危险》是LucasArts在XBOX和PC平台上同时推出的一款动作游戏。酒馆是游戏中很特殊的建筑物，它的作用就跟《魔兽争霸》中的商店差不多，在酒馆中能买到你需要的武器和完成任务所必需的装备。游戏中还有很多稀奇古怪的武器道具也能在这买到，有1000发子弹的MP5冲锋枪，拳击手套会自动将周围的敌人打回西伯利亚老家；黑洞炸弹能炸开一个黑洞把旁边的敌人吸走；引力炸弹居然还能掉转乾坤，天地互换，其威力也就可想而知了。推荐购买陆地猎鲨枪、喇叭形火箭筒、导弹发射器这3种装备。前两种都只能单发射击，发射间歇较长；后者备弹量有12枚之多，一次性发射火箭弹两枚，并且能自动锁定目标，能轻易摧毁重型装甲机器人、兵营、导弹防御塔等这些对机枪免疫的大家伙。要是当你体力不足而且周围又无血包时，进入酒馆再出来，你就会发现不仅你的体力槽、武器弹药全满，而且你的两个手下也会跟着全部恢复。

**同伴的指挥**

你的两个跟班其实并不是单纯的摆设，指挥得当能让你省下很多事。机器人Q使用大口径机枪，善于火力支援，双手持左轮的鼹鼠Jonesy是炸弹专家。按数字键1能让它们守住脚下的阵地，数字键3能让它们保护你或跟着你。

## 《复活——秦殇前传》物品复制心得

**■山东 梁潇**

在这款大作级游戏中，有许多让人眼花缭乱的装备，更有不少让人爱不释手的极品。但物以稀为贵，好的东西总是很少，比如熬上一夜去弄昆吾剑，结果却只有一把。有没有好的办法让极品装备多起来呢？答案是有的。

首先，你必须已经拥有这件装备或物品。例如一张蛇皮（不是好东西，但建议做试验用），然后进入一个小屋子（也可以是大地图，但速度慢），把想复制的蛇皮扔在地上（想复制的东西无数量限制、无种类限制，钱也可以哦），然后存档，记住存的是哪一个档，接着退出游戏到复活的安装目录System的Game文件中，复制Player_XX.gam文件（注意XX表示存档名称，例如快速存档为00，第一存档为01，以此类推）。粘贴到别处，进入游戏，读取存档，把所有扔掉的蛇皮拣起来，存档（注意，要覆盖第一次的存档）。退出游戏，把Player_XX.gam复制回来覆盖新文件，进入游戏，读档。你会发现地上的蛇皮又回来了，背包里的蛇皮还在。尽情地复制吧，让昆吾剑也变成破烂！

## 建筑杀手——人族蒸汽坦克战术

**■黑龙江 TJ BEST**

在“魔兽”里你可想过如果不与对手短兵相接而直接拆房子也可以直接达到胜利？以祭坛→农场→藏宝室→伐木厂的顺序开局，无须造兵营，但这样会造成前期兵力空虚，所以多造些农民。我的习惯是算上英雄共20人口，第一英雄建议出血魔法师，他的烈炎风暴减血很快。出来后买医疗卷轴和魔法瓶，待到天黑时到地精实验室买一个地精飞艇，用它绕到敌方金矿那里，放下血魔法师进行骚扰。基地中要保持有两个农民建造，务必要多造防御塔，造一个防御塔造一个农场，农场要挡在防御塔前面。并且防御塔的建造要集中，一边5个。时刻盯住你的资源，一有机会马上升级主基地，并在升级期间造一个铁匠铺，尽量靠边造。英雄不要死了，但还要骚扰。升级完毕后迅速造3个工厂（车间），并训练3支迫击炮小队，召唤大法师，大法师第一技能选水元素，然后MF，这时在金矿处添几个防御塔，以防对手学你。记得铁匠铺升坦克的攻防，这样坦克很难打死。

升完三级主基地后终于可以造坦克了。虽然打不了人，但十分便宜（195金），3个工厂同时生产，有8个左右就可以出击了，记得进攻时也要不断造。冲到敌人老家后直接攻其主基地，然后是升攻防的建筑物。务必做好侦察，如果对手开分矿你没发现，那在兵力上便很难压制了。对手如果出了高级空军，如奇美拉之类的，弹幕攻击决不输给他，至少打掉他两只，奇美拉可比坦克贵得多。这种战术操作好了单矿绝对够用，不妨试试吧。

# 《真·倚天屠龙记》主要武功冲穴指南

■北京 小狗变飞龙

| 武功名称 | 穴脉名称 | 经脉切换 | 冲穴顺序 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 武当九阳功 | 鸠尾穴 | 十二正经及任督 | 膻中→鸠尾 | 依任脉而点 |
| 六合劲 | 期门穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→期门 | 依绿线条而点 |
| | 血海穴 | 阴维脉 | 期门→府舍 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 府舍→血海 | 足太阴经 |
| 九阳神功 | 长强穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 风府→长强 | 依督脉而点 |
| | 会阴穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→会阴 | 依任脉而点 |
| | 龈交穴 | 十二正经任督二脉 | 风府→龈交 | 依督脉而点 |
| | 璇玑穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→璇玑 | 依任脉而点 |
| 乾坤大挪移 | 任脉全通 | 十二正经任督二脉 | 承浆→会阴 | 任脉全点 |
| | 督脉全通 | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 龈交→长强 | 依督脉全点 |
| | 冲脉全通 | 冲脉 | 幽门→三阴交 | 红线条全点 |
| | 带脉全通 | 带脉 | 章门→维道 | 青线条全点 |
| | 阴跷脉全通 | 阴跷脉 | 然谷→睛明 | 蓝线条全点 |
| | 阳跷脉全通 | 阳跷脉 | 睛明→申脉 | 绿线条全点 |
| 圣火令心法 | 膏肓穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 切换阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→睛明 | 依蓝线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 睛明→膏肓 | 足太阳经 |
| | 胆俞穴 | 十二正经任督二脉 | 睛明→胆俞 | 足太阳经 |
| | 附分穴 | 十二正经任督二脉 | 睛明→附分 | 足太阳经 |
| 武当长拳 | 风府穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | 临泣穴 | 阳维脉 | 风府→临泣 | 依紫线条而点 |
| | 大椎穴 | 十二正经任督二脉 | 风府→哑口→大椎 | |
| 小擒拿手 | 阴交穴、关元穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→关元 | 依任脉而点 |
| 兰花拂穴手 | 阴跷脉全通 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 然谷→睛明 | 蓝线条全点 |
| | 少冲穴 | 十二正经任督二脉 | 缺盆→库房→乳中→天池 | 足阳明经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 乳中→天池→天泉 | 手厥阴经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 极泉→少冲 | 手少阴经 |
| 一阳指 | 阳维脉全通 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 睛明→申脉 | 绿线条全点 |
| | | 阳维脉 | 阳白→金门 | 紫线条全点 |
| | 迎香穴 | 十二正经任督二脉 | 天髎→禾髎 | 手少阳经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 禾髎→迎香 | 手阳明经 |
| | 商阳穴 | 十二正经任督二脉 | 禾髎→商阳 | 手阳明经 |
| 千蛛万毒手 | 天突穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | 腹哀穴 | 阴维脉 | 天突→腹哀 | 依绿线条而点 |
| | 中府穴 | 阴维脉 | 腹哀→筑宾 | 依绿线而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→缺盆 | 依蓝线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→中府 | |
| 龙爪擒拿手 | 翳风穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | | 阳维脉 | 风府→天髎 | 依紫线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 天髎→翳风 | |
| | 肩髃穴 | 阳跷脉 | 风府→肩髃 | 依褐线条而点 |
| | 目窗穴 | 阳跷脉 | 肩髃→居髎 | 依褐线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 居髎→目窗 | |
| 武当绵掌 | 阴都穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→阴都 | 依绿线条而点 |
| | 天泉穴 | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→缺盆 | 依蓝线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→天池 | 足阳明经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 乳中→天泉 | 手厥阴经 |
| | 睛明穴 | 阴跷脉 | 缺盆→睛明 | 依蓝线条而点 |
| 乱环诀 | 气穴穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→气穴 | |
| | 气街穴 | 冲脉 | 气穴→气街 | 依红线条而点 |
| | 申脉穴 | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→申脉 | 依褐线条而点 |
| 太极拳法 | 阴维脉全通 | 十二正经任督二脉 | 膻中→廉泉 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 廉泉→筑宾 | 绿线条全点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | 阳维脉全通 | 阳维脉 | 阳白→金门 | 紫线条全点 |
| | 阳跷脉全通 | 阳跷脉 | 睛明→申脉 | 绿线条全点 |
| | 阴跷脉全通 | 阴跷脉 | 然谷→睛明 | 蓝线条全点 |
| 虎爪绝户手 | 郄门穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | | 交信→缺盆 | 依蓝线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→天池 | 足阳明经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 乳中→郄门 | 手厥阴经 |
| | 侠白穴 | 十二正经任督二脉 | 缺盆→侠白 | 手太阴经 |
| 黯然消魂掌 | 中冲穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→缺盆 | 依蓝线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→天池 | 足阳明经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 乳中→中冲 | 手厥阴经 |
| | 阴郄穴 | 十二正经任督二脉 | 天泉→阴郄 | 手少阴经 |
| | 神门穴 | 十二正经任督二脉 | 阴郄→神门 | 手少阴经 |
| | 少商穴 | 十二正经任督二脉 | 缺盆→少商 | 手太阴经 |
| 飘雪穿云掌 | 大敦穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→期门 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 期门→大敦 | 足厥阴经 |
| | 天池穴 | 阴维脉 | 期门→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→缺盆 | 依蓝线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→天池 | 足阳明经 |
| 狮子吼 | 冲脉全通 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→横骨 | 足少阴经 |
| | | 冲脉 | 幽门→三阴交 | 依红线条全点 |
| | 带脉全通 | 十二正经任督二脉 | 期门→章门 | 足厥阴经 |
| | | 带脉 | 章门→维道 | 依青线条全点 |
| | 曲骨穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→曲骨 | 依任脉而点 |
| | 至阳穴 | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 风府→至阳 | 依督脉而点 |
| | 阳维脉全通 | 阳维脉 | 阳白→金门 | 依紫线条全点 |
| 疯魔棍法 | 人迎穴 | | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | 足少阴经 |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | 禾髎穴 | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | | 阳维脉 | 风府→肩井 | 依紫线条而点 |
| | | 阳维脉 | 肩井→天髎 | 依紫线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 天髎→禾髎 | |
| 反两仪刀法 | 隐白穴 | | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→横骨 | 依褐线条而点 |
| | | 冲脉 | 横骨→三阴交 | 依红线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 三阴交→隐白 | 足太阴经 |
| | 天府穴 | 十二正经任督二脉 | 缺盆→中府 | 足阳明经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→天府 | 手太阴经 |
| 追魂刀法 | 大横穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→大横 | 依绿线条而点 |
| | 筑宾穴 | 阴维脉 | 大横→筑宾 | 依绿线条而点 |
| 太极剑法 | 阴维脉全通 | 十二正经任督二脉 | 膻中→廉泉 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 廉泉→筑宾 | 绿线条全点 |
| | 阳维脉全通 | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→风府 | 依褐线条而点 |
| | | 阳维脉 | 阳白→金门 | 紫线条全点 |
| | 足阳明经 | 十二正经任督二脉 | 承泣→厉兑 | 足阳明经全点 |
| | 手厥阴经 | 十二正经任督二脉 | 天泉→中卫 | 手厥阴经全点 |
| 柔云剑法 | 云门穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | | 依绿线条而点 |
| | 劳宫穴 | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | 交信穴 | 阴跷脉 | 交信→缺盆 | |
| | | 十二正经任督二脉 | 缺盆→云门 | 手太阴经 |
| | | 十二正经任督二脉 | 乳中→劳宫 | 手厥阴经 |
| 独孤九剑 | 志堂穴 | 十二正经任督二脉 | 膻中→天突 | 依任脉而点 |
| | | 阴维脉 | 天突→筑宾 | 依绿线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 筑宾→交信 | |
| | | 阴跷脉 | 交信→入迎 | 依蓝线条而点 |
| | | 阳跷脉 | 入迎→申脉 | 依褐线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 申脉→志堂 | 足太阳经 |
| | 归来穴 | 十二正经任督二脉 | 缺盆→归来 | 足阳明经 |
| | 公孙穴 | 冲脉 | 横骨→三阴交 | 依红线条而点 |
| | | 十二正经任督二脉 | 三阴交→公孙 | 足太阴经 |
| | 太冲穴 | 十二正经任督二脉 | 期门→太冲 | 足厥阴经 |

针对近期最火爆的中文大作《轩辕剑外传——苍之涛》，我们精选了多款相关优秀补丁，向各位读者强烈推荐，相信能够满足大家的需要。此外还有游侠网JEFF_CHEN、小旅鼠等同仁的精彩作品。

■游侠补丁网 水寒

## 制作人员访谈系列之三：

## 用VB写简易内存修改器（一）

虽然是很简单的一个内存修改器编写实例，但篇幅比较长将会分期介绍。第一步，在读写内存时要利用如下的API进行操作。

Option Explicit

**1.查找窗口。**

Private Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias "FindWindowA" (ByVal lpClassName As String, ByVal lpWindowName As String) As Long

**2.取得进程ID。**

Private Declare Function GetWindowThreadProcessId Lib "user32" (ByVal hWnd As Long, lpdwProcessId As Long) As Long

**3.打开进程。**

Private Declare Function OpenProcess Lib "kernel32" (ByVal dwDesiredAccess As Long, ByVal bInheritHandle As Long, ByVal dwProcessId As Long) As Long

**4.把数值写入内存。**

Private Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long

**5.从内存中读取数值。**

Private Declare Function ReadProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long

**6.关闭打开的线程句柄。**

Private Declare Function CloseHandle Lib "kernel32" (ByVal hObject As Long) As Long

**7.一个操作内存的权力常数。**

Private Const PROCESS_ALL_ACCESS = &H1F0FFF

**8.一个保存游戏进程ID的变量。**

Private hProcess As Long

以上部分是核心基础，甚至可以直接复制到你所要编写的内存修改器中使用。下一步便是查找游戏并进行相应的读写工作了，留待下期介绍。

## 《冰风溪谷II》游侠简体中文汉化包第一界面版 Icewind Dale II

《冰风溪谷II》采用最新第3版《龙与地下城》规则的计算机游戏。第3版系统中的角色更加有趣和强大，因为他们不仅可以专攻武器技能，而且还提供了大量非战斗技能和新的英雄技能，后者可让角色移动更快、多次攻击敌人、魔法符咒更加持久和强大（感谢游侠汉化组JEFF_CHEN精心制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/iwd2cn1.exe

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：对游戏所有界面内容执行汉化。

## 《富甲天下4》v1.01升级档

这次《富甲天下4》更改了一些原有的设计，并导入了“武将个人技”及“战争中使用锦囊”的功能，希望能增加游戏的丰富性。在战斗中使用锦囊，让玩家能够左右每一场战局的胜败（游侠网小旅鼠献礼）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/m3k4101cr.zip

使用方法：先使用压缩包内的官方升级档M3k4update.exe升级到v1.01版，然后将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：将游戏升级为v1.01，修正之前的部分Bug，且游戏时无需放入光盘。

## 《复活——秦殇前传》属性修改器

游戏采用即时战斗方式，玩家在游戏中控制一个小队与敌人战斗，英雄之间的相互战术配合将成为轻松获胜的关键。五行系统深入到游戏的方方面面，不同的五行属性将带来截然不同的能力，游戏中技能获得途径多种多样，自由度较高（感谢游侠网鬼龙之舞制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/soe.zip

使用方法：先执行修改器，后执行游戏，然后在游戏中按小键盘上的“+”键呼出修改器（建议先打开人物属性表）后按说明修改，按小键盘上的“-”键呼出攻略。

补丁效果：可修改人物属性并内嵌全程攻略。

## 《魔戒——护戒战争》（中文版）补丁 Lord of the Rings.: War of the Ring Chinese

游戏以《魔戒》小说的完整内容为主线，范围涵盖电影《魔戒》1至3集，让玩家以即时战略游戏的方式，控制包含人类、精灵、矮人、树人等种族，与黑暗的半兽人、戒灵展开惨烈战斗（游侠网小旅鼠元宵节献礼）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/Ringscd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《轩辕剑外传——苍之涛》官方v1.01升级档

修改部分剧情对话与错别字；改善Intel显示芯片跳出游戏问题；调整怪物数值；修改DOMO水世界蔡魔王猜拳错误问题；修改DOMO水世界收银机游标不见问题；修改DOMO水世界小猫咪换装问题；修改二重天与项楚说话后无法行动问题；修改镜中世界战斗完踏弩还会走问题；修改青龙结界、朱雀结界、滏口陉、崤山使用土地神符问题；修改变形敌人逃跑问题等共29项。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/SwdmdPatch101.exe

使用方法：直接执行升级补丁选择游戏安装目录即可。

补丁效果：将游戏升级为v1.01，修正之前的部分错误并完善功能设定等。

## 《轩辕剑外传——苍之涛》繁体转简体中文版游侠完美汉化包

改良之后的天书系统操作方式更简便，规则更清楚。四处收集金属、煤炭与木材等资源，在天书中建造各种设施房屋，自行生产兵器、防具、法宝与物品，还能从收服的怪物身上习得特殊的法术。同时经由鬼神阵，可在战斗时召唤已收服的怪物成为护驾，协助我方战斗，尽享事半功倍的乐趣（感谢游侠网小旅鼠根据官方简繁体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swdmdbig52gb.EXE

使用方法：直接执行汉化补丁选择游戏安装目录即可。

补丁效果：将繁体版游戏的界面和内容转换为简体版，同时支持游侠网模拟免光盘补丁。

## 《轩辕剑外传——苍之涛》内存修改器最新v1.04版

在这网络日益发达，网游占据市场的时代，单机游戏曾有的辉煌虽已日渐萎缩，但单机游戏之精髓却无法被网游所取代，优秀单机游戏仍然坚持并被玩家认同，而《轩辕剑》系列即是其中之一。这次《轩辕剑外传》的出现，无疑给单机游戏市场注入了一针强心剂。曾经的《枫之舞》、《天之痕》都相对要比“轩贰”、“轩叁”出色，并给予玩家真挚的感动，《苍之涛》秉承了DOMO这一贯的特点，依然比“轩肆”的优秀程度高出一大截。支持v1.01升级档，可修改所有资源及所有角色属性（感谢游侠NETSHOW网友d0z制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swdtrn1.zip

使用方法：先执行游戏，再执行修改器：读取数值→修改数值→写入数值→返回游戏。

补丁效果：可修改玩家的金钱、木材、金属、煤炭、木甲术及所有主角的等级、生命、灵力、体力、攻击、防御、速度、仙攻、仙防等全部资源和属性。

## 《轩辕剑外传——苍之涛》超级属性修改器

音乐方面甚为优秀，与情节配合得天衣无缝，在被情节吸引的同时，动人的音乐也能令玩家感动。情节方面则是最令人满意的了，故事情节就已十分感人，属难得之作，又配合人物对白的面面俱到，圆滑丰润，情节和迷宫的合理安排更是如虎添翼，使游戏上升到一个较高的层次。游戏3位主人公的离奇曲折及最后那令人遗憾又感动的结局，都使玩家的心融入游戏之中并为之震撼（感谢游侠网杨梅精心制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swd4xpedit.zip

使用方法：将修改器复制到游戏安装目录，先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可选择强制窗口模式运行游戏，支持任意战斗呼叫、直接取胜、脱离战斗、任意存读档、任意买卖、游戏加速及穿墙模式等功能。

| | | |
|---|---|---|
| Ctrl+F：呼叫战斗 | Ctrl+L：任何地点读档 | F3：穿山越岭 |
| Ctrl+W：立即胜利 | Ctrl+S：任何地点存档 | F7：游戏加速 |
| Ctrl+Q：脱离战斗（无经验） | Ctrl+B：任何地点进商店 | |

## 《轩辕剑外传——苍之涛》相关特殊档案精选

要看一款游戏火不火，视其各方面的补丁数量和质量即可窥孔见豹，近期《苍之涛》的精彩补丁和档案实在太多了，限于版面无法一一与大家分享，于是在上述补丁的基础上再精选出一辑相关的特殊档案，希望对大家有帮助。

超强起始存档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swdmdsa2.zip

通关结局存档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swd4xpsa.zip

神魔轶事录完美全开版（感谢游侠NETSHOW网友fctxpc制作并提供）下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/swd4xpfame.zip

水世界游泳必胜补丁下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/FLGTALK.zip

使用方法：存档复制到游戏存档目录读取使用；神魔轶事录完美全开版和水世界游泳必胜补丁直接覆盖原始文件即可生效。

补丁效果：包括无限金钱资源、全员Lv99、HP/MP/全能力最高、主角使用武器为最强的“无上”；所有结局、神魔轶事录全开；水世界游泳必胜等功能的档案精选。

## 双王记 Two Thrones

在游戏中按下Tab键呼出控制台，输入以下密码按回车键即可生效：

aik：失去50 000元
manunited：增加50 000元
burp：事件开关
dimmuborgir：战争迷雾开关
stefanrehn：上帝模式
utopia：所有敌人全被击败
svensk：电脑不会发动战争
richardnice：获得1000点胜利点数
richardbad：减去1000点胜利点数

## 异形风暴——遭遇战 Alien Blast：The Encounter

在游戏中按下F9键输入以下密码再按下回车键即可生效：

god：无敌
load level [1～45]：级别选择
allweapons：获得所有武器
allammo：子弹无限

## 恶灵——保卫大陆 Anito：Defend a Land Enraged

进入游戏的存档文件夹内找到名为"Global.gs"的文件，用记事本将其打开，然后修改相应的技能数字即可，注意：这个数字必须在0～4之间。

例如将"skill_level_red0"改为"skill_level_red4"，则意味着获得了4级战斗技能。

skill_level_red2：瞄准
skill_level_green0：辨别
skill_level_brown0：攻击
skill_level_brown1：攻击
skill_level_brown2：攻击
skill_level_brown3：攻击
skill_level_red3：闪避
skill_level_orange1：魅力
skill_level_red0：战斗
skill_level_yellow0：诅咒
skill_level_yellow3：消耗
skill_level_green2：注意力
skill_level_green1：治疗
skill_level_yellow2：理解
skill_level_red1：奔跑
skill_level_yellow1：减速
skill_level_orange0：恐吓
skill_level_green3：穿透
skill_level_orange3：击晕
skill_level_orange2：召唤

## 富甲天下4

首先新建一个文本文档，文件名为"cheat.txt"，将其放入游戏安装目录下。在游戏进行中，同时按下Ctrl+Alt+Shift+F1，这时会出现一个光标，输入以下密码即可（注意英文大小写及空格）：

Add EP：跟在主公身边的武将升级并且经验全满
Money：我方银两加10 000
Del Enemy Money：敌方银两变成0
Del Enemy Soldier：敌方士兵变成0
Enemy Soldier：敌方士兵加10 000
Soldier：我方士兵加10 000
Think #（0～39）：我方得到一般计谋
ThinkWar #（0～38）：我方得到战斗计谋
Building #（0～46）：我方得到建筑图
Weapon #（0～41）：我方得到武器
Trap #（0～23）：我方得到机关

具体得到的物品因页码关系在此不再赘述，诸位玩家在游戏中一试便知。

## 《轩辕剑外传——苍之涛》武器复制法

先把要复制的武器卸下，然后存档，进入更换武器的画面，也就是能看到武器列表及武器图案的地方，直接按右方的图案并选择读档，在武器列表上的武器就被复制到刚才读取的记录里了。完成复制过程后不要退出游戏，否则会出错。复制的武器会消失，而且很可能还会丢失更多的武器。

## 《忍者神龟》补充秘技 Teenage Mutant Ninja Turtle

1.得到神秘Gembu：用4个角色先后打倒第3关的Dojo，就会得到神秘Gembu，可用它摧毁屏幕内的所有敌人。

2.如何得到vs模式的隐藏角色：

Casey Jones：使用拉斐尔过第1关
Evil Turtlebot：用任意角色过第3关
Hun：用米开朗基罗过第6关
Splinter：用达芬奇在第3关打倒Dojo
Shredder：用任意角色打倒Shredder
Oroku Saki：用任意角色打倒Saki
Yoshi Hamato：用任意角色将挑战模式通关

3.得到新装备：将你所使用的电脑系统时间改为12月24日或12月25日可得到Santa全套装备，调到10月31日可得到Halloween全套装备。

# 金山游侠

### 用金山游侠修改《铁路先锋》（Railroad Pioneer）



这是一个模拟经营类游戏，由于是英文版，和《铁路大亨》（Railroad Tycoon）区别较大，所以上手有一定困难，玩家刚明白游戏规则和技巧时往往会发现自己的财力实在已经不足以建设任何东西了。为了能专心发展自己的铁路王国，所以有必要修改金钱数量。进入游戏记下金钱数，按*键呼出金山游侠，输入金钱数，然后切回游戏，铺条铁路或雇个探索者，记下变化后的金钱，再切出金山游侠，输入第二次变化后的金钱数，找到地址后改成你想要的数量吧。这样即使你修错铁路、造错火车头或车厢也没关系了，反正钱多的是！

**林晓：** 人分为两大类，软件发烧友和软件白痴。比如风行水，他可以每天不厌其烦地安装、卸载不同的软件10几次（具体数目他拒绝透露），显然即便不是软件发烧友也属发烧级别。而坐在他前排的小林我，对软件却是一副敬而远之的态度。这不，磨磨蹭蹭两个小时仍未能重装一个工作必须之软件。风行水一时怒起，推开我，扬言3分钟之内把我那软件搞定。结果只用了2分27秒。这更加证明了小林我的沮丧——即在发烧友和白痴之间，是没有任何通道的。从此只能期望我的宝贝机器不出任何毛病，平安运行至寿终正寝。

本期聊天室OP是偶们的软件达人风行水。

## 游戏名字大串联

■傻Bob

我，一个《将军》，《龙族》人，生于《战地 1942》，曾打碎《第七封印》获得《荣誉勋章》，被授予《英雄无敌》称号。

今天，外面《碧雪情天》，我正要去春游，突然外面下起了"暴雪"和"大宇"。接着《红X警报》也响了，原来是《法老王》让我们立刻回去接受《无尽的任务》。这次我们要去缉拿《反叛者》，并解决《生化危机》。我们从《埃及艳后》那里领了两把《流星蝴蝶剑》、三把《轩辕剑》，还有一个会演奏《天使小夜曲》的《致命武器》——《合金弹头》。

我们唱着《圣女之歌》出发了，我驾驶着《极品飞车》，一路上《横冲直撞》。通过《博德之门》，终于来到了《三角洲》平原。

在《寂静岭》上，我们见到了许多《不可思议的动物》。我从口袋中掏出一个"游戏橘子"扒开皮，里面有一只《百战天虫》，汗……

紧接着我们成立了一支《盟军敢死队》，队长《大秦悍将》，队员有《反恐精英》、《侠盗猎车手》和《毁灭公爵》。为了《泰伯利亚之日》的早日到来，为了让《蚩尤再现》，我们与敌人展开了《创世纪战》。

在《天堂·火龙窟》，我们派出007，开着装有《雷神之锤》的《疯狂坦克》，与敌人展开了"盛大"的《玩具兵大战》；在《天堂·冰镜湖》，敌人用《鱼美人》设下美人计，我们则派出《机甲特警队》，终于《抢滩登陆》成功。最后一场《决战》，是在我方长着《梦之翼》的《天使》与敌人的《暗黑破坏神》之间展开的《星际争霸》。终于，在《西藏镇魔曲》的音乐声中，"Diablo"眼望着《红月》，流下了《朱红的泪》，完成了他的《模拟人生》。大地开始"QUAKE"了，《文明》的《美丽的世界》又回来了。

终于能《重返德军总部》了，经过这一次《传奇》的经历后，我决定退出江湖。于是我开了一家《中华客栈》，又写了一本《仙剑奇侠传》，最后我成了《富甲天下》的《大富翁》。

**OP：** 游戏人间。

## 《坦克大战》的九死一生

■吉林 孙鹏博

1.为了加一辆"坦克"而冲进枪林弹雨（被N颗子弹干掉）。

2.因为加了"大枪"而兴奋地乱射——不幸子弹击中了老家。

3.由于没有掌握好定时的时间而被突然"复活"的坦克乱弹射死。

4.干掉所有的坦克后，两位玩家兴奋地对射（双方均被定住），结果从草中钻出一条漏网之鱼……

5.自己没加到地雷并不倒霉，倒霉的是被敌人的坦克加到。

6.加了"无敌"后在众坦克面前"横扫千军"，不幸"无敌"突然消失……

7.还没加"快枪"就跟"装甲坦克"对子弹？——必死无疑。

8.在N辆坦克朝老家开炮时，只有当老家的防弹衣了。

9.想进入草丛跟敌人玩"捉迷藏"，不料敌人早有埋伏。

**OP：** 讲完了"九死"，我来讲那"一生"：某回合，老窝已加钢甲并将众敌坦克以定时器消灭。此时为炫耀加了3颗五角星的子弹，将老窝四周钢甲皆数削完……噢，怎么回合还没结束，突见老窝附近草皮中飞出一子弹将老窝端掉，原来还留了一条生命……

## 感仙剑奇侠传三，作七律

■吉林 张格非

**雪见篇**

神树清风夜生凉，仙果为容叶为裳。
湘水碧波濯素手，冰谷白雪映红妆。
蝶舞翩翩百草翠，鹤翔逍遥万木苍。
回首笑望浮云渺，淡扫娥眉伴君旁。

**OP：** 可惜我玩仙剑三时，最后因好奇选择了魔剑，此诗的最后一句是无缘体会了。多次想重玩，奈何迷宫无数，时间有限，终抱憾放弃。

## HELP!

怀念魔剑！林姐姐，帮帮忙，求你了，帮我登出来这条短信吧！寻找4服北伊甸一起出生入死的兄弟，我QQ87364537！

**OP：** 如果找不到……（烂茄子、酒瓶子等等向我飞来）就相见不如怀念吧。



聊天室
（晶合聊天室第134期）

## 网投评论

(211.150.210.115) 为什么软件排行榜里没有Linux的软件？我觉得WINE是Linux用户的必备软件。用它，Windows的软件就可以在Linux中运行了，很有用处的。（怎么像是在打广告？）

(61.139.79.226) 国产软件万岁！

(61.55.134.161) MSN Messenger让我能更好地与海外网友交流！

(218.89.21.50) 最希望的是——金山游侠！

(218.21.179.194) 一本好书，是一位好老师；一个好软件，是成功的必经之路。

(218.68.174.196) 网际快车，大东东的噩梦~~

(61.241.230.220) Daemon Tools怎么没有？Winamp最好别编号。这不，Winamp 5.01又出来了……

(561.170.118.55) 3721中文网址：虽说有时觉得它有点烦，但用起来感觉还不错！Windows优化大师：我优化，我大师！优化大师，现在用还不迟！

(218.81.5.18) Norton Antivirus + 天网防火墙，你来攻我呀！

(218.85.173.126) 很多软件都要钱啊!

(61.52.5.93) Windows 98 SE真是很经典的软件。

**OP：** 在Linux下我也喜欢用WINE，至少输入法什么的都可照搬Windows下熟悉的。其实现在有关Linux与Windows兼容及互联的产品并不少，唯一让我担心的是微软的态度。比如说，Virtual PC被微软收购后，明文宣布不再支持Linux虚拟了。

## 手机发言

尾号0090 为什么进了名人堂就不能进TOP TEN了？QQ好可怜!

尾号4436 r92，r57，r7，r73 酷狗（林晓姐，这条狗狗真的不错）！

尾号9591 r50，r67，r70，r73 加个SPYBOT-S&D很好的免费软件:)

尾号8371 r40，r50，r66，r83，r94 我是警察!

尾号5217 r66 Winamp放上两支歌，七十二变，Super star音量最大，全屏，进入法兰城，深吸一口气，张开眼——法兰的勇者复苏啦！

尾号0554 r23，r33，r41，r50，r51 这样标准吧!

尾号3599 r4, r66, r78, r73, r16 林晓姐姐怎么总抱着猫猫呀?

尾号2433 r69，r77，r85，r88，r99 支持国产软件，支持大众软件(虽然没钱了，但为了支持大软也顾不得了)。

尾号1585 r50，r44，r33，r51，r56 祝众编辑身体健康！

尾号5959 r50，r40，r69，r94 智能狂拼(为什么没有它呢？我一直在用)！

尾号2230 r92，r78，r85，r23，r67 支持瑞星，我爱北京！唉，林晓姐的眼部神经又开始抽搐了，别怕，有我在！

尾号1059 下载流媒体都用Net Transport，我就用Massdown。怎么样:-)

尾号9269 r8，r50，r78，r99 为什么林晓你的TOP TEN每次都在最后一页？算是压轴还是垫底啊？害得我看大软都和别人相反（从最后一页看）。

尾号8452 r4，r69，r94，r73，r85 问天下之软件，谁是英雄?

尾号1159 r13，r50，r78，r44，r88 林姐，情人节快乐！

尾号6800 （详见读者调查表背面）

尾号1517 r25, r66, r69, r88, r94 我失恋了！呜……

尾号1985 r69，r78，r85，r94，r23 情人节大软发巧克力吗?

尾号1795 r3，r4，r50，r69，r85 不为中奖，重在参与！呵呵，说得我自己都觉得伟大了。

尾号8967 r85，r99，r73，r93，r50 为什么在网吧可以进后院，在家却不行！？

**OP：** 人如其文，性格如其短信，真好！

## 笑话

■河南 王大鹏

某野生动物园的管理员为猩猩们总是偷香蕉大为头疼，于是添置一台PC，24小时监视它们。第一天，平安无事。第二天，香蕉未少。第三天……第四天……半月后，猩猩甲大摇大摆地爬上了香蕉树吃了个痛快。众猩猩惊，问之。猩猩甲解惑：“汝等莫非相信Windows能坚持半个月？”

**OP：** 某野生饲养园的管理员为果子狸们总是偷猕猴桃大为头疼，于是添置一台PC，24小时监视它们。第一天，平安无事。第二天，猕猴桃未少。第三天……第四天……半月后，果子狸甲大摇大摆地爬上了猕猴桃架吃了个痛快。众果子狸惊，问之。果子狸甲解惑：“汝等莫非相信Windows能半个月不出现病毒漏洞？”

还不笑？我挠你痒痒筋！



# 且行且珍惜

■晶合实验室 风行水

记得上次写榜评时是02期，完稿时与Walker争论名人堂设置的问题。

“WinZip就从名人堂中撤下来吧？”说实话，我对WinZip后期的表现并不满意。

“为什么呢？”Walker反问。

“放眼看去，何人还抱着WinZip？”一时文白夹杂。

“那是不是美国NBA名人堂中就应当把乔丹去掉？”

“……”语塞之中。

“名人堂不是流行榜，它记录的是一个时代的标志……”

回想至此，我突然想起Walker多次提到的我们的宗旨：计算机如何改变大众的生活。对于一个朝夕使用电脑的人，这个又被翻译为计算机的家伙留给你的印象有哪些？或许过了多年以后，你还会记得你第一次用WinZip将一个大文件（10MB？）分割压缩成数个1.44MB的文件，然后用软盘一张张拷贝下来，而当再想把它们拼起来时，偏有某张软盘无法读出；或许你会记得你使用早期的豪杰超级解霸看VCD时，不时要敲一下Ctrl或空白键防止屏保开始；又或许你会记得第一次申请QQ号成功后，在复杂的心境下加入了QQ上的第一个GG或MM……不知不觉，这些软件就这样改变了并且还在继续改变着我们的生活。而《大众软件》的这个软件排行榜，连同名人堂、下载榜在月复一月的改变中，慢慢地记录我们走过的使用计算机的历程。

这就好像TOP TEN本身历程中绝不可少的Walker与阿飞一样。我来大软时，恰逢阿飞的离开；而撰写这期榜评时，又巧遇Walker渐行而远。特意翻出了他们以前的榜评，连同后院中不少朋友的回忆帖一起来观摩。阅读是有趣的，仿佛看电影般重温一段有趣的时期，发现他们的名字有时候简直就是“恶”趣味的标志。大家看到这里一定想拷问风行水：为什么Walker要走？在整理与Walker本人的交谈以及综合同事们的共同意见后，达成的理解实在太直观：既然是步行者，行万里路一直是他的最高理想。

让我们单起一行祝Walker一路走好，行者无疆！

下面来聊聊榜单。说起这第一名又让我想起一件事来。近日，金山负责毒霸品牌市场方面的某位MM，在我的QQ上对TOP TEN上毒霸的排行表示很惊奇，大概她自己也没有想到它会经常排第一。其实，本次排行榜连带新出现的词霸，金山共有5款通用软件打榜——市场既然不相信眼泪，同样也会将惊奇抛至脑后。

Windows Media Player由上期的第18位升至第8位，而最近版本有较大更新的Real Player暂时还未能引起大部分人的注意，由上期的第6位跌出前10。可惜我不能判断这种趋势是否会持续发展或保持，不过作为编辑我很赞成这个变化。因为珍惜原来就拥有的（当然它要是不错的）是一个好习惯，学习电脑知识亦是如此。

本期紫光拼音输入法，继续以3.0版的推出吸引众多眼球，汉字的音码输入法最终稳固地占据大众市场，将形码输入法使用者打成少数派，不知这是否与我们的祖先先形成语音再创造文字有某种联系。3721网址不知是否因为前不久某次事件，到现在的注目度影响值达到最高……别怪我突然对“因果关系”如此感兴趣。前不久，央视第10频道推出一个历史学家与天文学家共同协作的节目，他们的目的是想确定商周时代及以前的一些事件——比如武王伐纣的具体发生年月日（学过历史的都知道，以前这些时间只能是大致估计）。研究表明，武王决意伐纣始于何日时，听取了相关人士的“星象异常”之征兆，于是现代的学者们开始联合研究这个星象到底是在哪天发生的。可以断定武王早行或晚行一日，多少会影响那时许多人的命运，而这些人的命运又直接影响了我们的命运。因此，谁说几百光年以外或几百年前某颗行星的突然变故，与今天的我们没有因果关系呢？

（后记：物理学中因果关系的通俗解释是——考虑通常空间的三维关系加上时间的维度，如果两件事情之间存在因果关系，它们必定满足：两件事在三维空间中的距离/两件事发生的时间之差<光速）

## 编辑推荐软件榜

推荐编辑 答笛

| 名称 | 推荐理由 |
|---|---|
| System Mechanic 4 Professional | 另一个老牌的系统维护与优化软件。虽不再有System Mechanic 3.X版的灵巧，但相对于那个自从2000版到2004版几乎未见新意的Norton SystemWorks，拥有华丽界面、丰富功能与体贴设计的System Mechanic 4.X似乎更值得一试。 |
| 《中国电子地图》（交通旅游版） | 从颐和园到黄鹤楼，它能告诉你途经的所有重要标志物，每个标志物与出发点的距离，每个重要路口的转向指示……如果再加上GPS设备和笔记本（掌上）电脑，路上就不必麻烦警察叔叔了:) |
| 我爱背单词2003 | 与那些软件开发商推出的背单词“产品”相比，我更喜欢这种由研究与实践英语教育的人开发的记单词“工具”。 |
| 3D World Map V1.0 | 工作学习累了，在桌面上放个能转动的3D“地球”玩玩，用鼠标去寻找那些梦想中的地方，看看它们到底离你有多远。 |

# 热门软件排行榜TOP2





SOFTWARE

## 经典软件名人堂

| 软件名称 | 版本号 |
|---|---|
| ACDSee | 6.0 |
| Winamp | 5.0 |
| 腾讯QQ | 2003III |
| WinZip | 9.0Beta |
| 豪杰超级解霸 | V8 |

## 本月TOP TEN获奖者

**手机投票**

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1351XXXX444 1391XXXX266
1360XXXX704 1380XXXX349
1378XXXX943

**奖品为64MB闪存。**

**网络投票**

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

江苏 乔 露　辽宁 高 奕
江西 朱甫典　山东 赵树梁
湖南 朱文韬　海南 杨瑾文
河北 徐 峰　福建 张晓英
北京 王育春

**奖品为光电鼠标。**

**信选投票**

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

山东 马 震　浙江 李振华
北京 赵 悦　福建 林潇潇
新疆 王 亮　河北 张子阳
湖北 王剑腾　江苏 管 华
云南 马家宇　上海 李 杰
天津 周 同　安徽 田 勇
黑龙 江冯捷　广东 张列萍
内蒙古 王宇博

**奖品为热门软件两套。**

## 热门软件排行榜

| 名称 | 版本号 | 名次 | 票数 | 升降 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|
| 金山毒霸 | 6 | 1 | 1044 | ○ | 金山公司 |
| 金山游侠 | V | 2 | 935 | ↑ | 金山公司 |
| Windows优化大师 | 5.8Build4.0112 | 3 | 896 | ↓ | 鲁锦 |
| WinRAR | 3.3 | 4 | 829 | ↓ | Eugene Roshal |
| 网际快车FlashGet | 1.50 | 5 | 674 | ○ | JetCar软件工作室 |
| 超级兔子魔法设置 | 5.88 | 6 | 586 | ↑ | 蔡旋 |
| 金山快译 | 2003 | 7 | 585 | ↑ | 金山公司 |
| Windows Media Player | 9.0 | 8 | 538 | ↑ | Microsoft |
| 瑞星杀毒软件 | 2004 | 9 | 511 | ○ | 北京瑞星公司 |
| 金山词霸 | 2003 | 10 | 486 | ↑ | 金山公司 |
| Real Player | 10.0 | 11 | 459 | ↓ | RealNetworks |
| 金山影霸 | 2003 | 12 | 445 | ↓ | 金山公司 |
| NetAnts | 1.25 | 13 | 374 | ↑ | 洪以容 |
| MS Office | 2003 | 14 | 367 | ↓ | Microsoft |
| Photoshop | CS | 15 | 351 | ↓ | Adobe Systems Incorporated |
| MSN Messenger | 6.1 | 16 | 279 | ↑ | Microsoft |
| 紫光拼音输入法 | 3.0 | 17 | 229 | ↑ | 清华紫光软件股份有限公司 |
| 3721中文网址 | 2.2 | 18 | 196 | NEW | 国风因特软件有限公司 |
| 虚拟光驱 | 8.0 | 19 | 167 | ↓ | 东石软件公司 |
| 东方快车 | 2003 | 20 | 152 | ↑ | 北京交大铭泰软件公司 |

本榜所列软件版本号截止于2004年02月15日。

## 热门软件下载爬行榜

| 名次 | 软件名称 | 下载次数 |
|---|---|---|
| 1 | FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.50 | 938 788 |
| 2 | 腾讯QQ 2003 II 简体中文正式版 | 736 070 |
| 3 | WinRAR官方中文版3.3.0 | 499 256 |
| 4 | RealOne Player Golden官方中文版2.0 Build 6.0.11.872 | 451 514 |
| 5 | Windows优化大师5.8Build4.0112 | 314 700 |
| 6 | Winamp 2.95简体中文汉化标准版 | 291 208 |
| 7 | Net Transport 1.82a | 175 771 |
| 8 | 朗玛UC 3.50 Build 830 测试版 | 156 182 |
| 9 | 紫光拼音输入法3.0正式版 | 146 920 |
| 10 | ACDSee PowerPack 6.0.2 | 80 359 |

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



# 星云III战纪 角斗士归来

WAR & LOVE

## 血与火的战争 爱和泪的柔情

两千多年前，雷卡希斯、杰瑞明、菲丽梅娅三人在一次星际移民中，来到纳布拉斯星系，三人间因爱情的纠葛发生激战。杰瑞明战败后，在666号星云建立圣地，成为魔族的首领。雷卡希斯不断吸收地球的新移民，在001号星云建立了人族基地。菲丽梅娅到达999号星云，她成为了玫瑰族的首领，但只吸收地球上的女性移民。

二千年过去了，雷卡希斯、杰瑞明、菲丽梅娅都早已死去，但族与族之间的恩怨情仇世代不息。随着纳星三大族的人口不断增长，三方都需要不断向其他星云扩张。

这时，从浩翰无垠的宇宙中驶来一艘战舰，一位陌生人来到了纳布拉斯星系。对他来说，这里不是陌地，而是故土。然而一切已成往事，阴谋与暗算使他身败名裂、被赶出纳星。他离乡背井，在异星系流浪飘泊……

在纳星，他到底是谁？无人知晓。他代表正义还是邪恶？无人关心。所有人知道的只是纳星从未有角斗场的历史顷刻被改变，他在纳星社区建立了纳布拉斯第一个角斗场，为所有的勇士开辟了崭新辉煌的梦想，为所有的玫瑰创造了选择爱人的机会。

**发送短信 A 到**
**2000351**(移动用户)
**9000351**(联通用户)
**登陆纳星王国**

### 角斗场金腰带奖：
奖给每月在角斗场中胜率最高的用户，每人获人民币**500**元

### 超级神算奖：
奖给每月在角斗场中博彩胜率最高且获得奖金最高的用户的用户，奖金人民币**500**元

### 最有创意竞赛宣言奖：
奖给每月在角斗场中发表宣言最酷、最优秀的1个用户，奖金人民币**500**元

价格：6元/月

角斗场场主：奥斯



玫瑰族首领：菲丽梅娅

魔族首领：雷卡希斯



人族首领：杰瑞明

### 幕后

2003年3月在无锡，纳星举办了一个"英雄大会"！平日在纳星不识庐山真面目的人相聚在一起，大家用游戏中的名字互相称呼，一笑泯恩仇，卿卿曾经杀得昏天暗地的战斗，友情在轻松的谈笑中累积！

## 伊甸启蒙

女人如水，男人似土，
神秘的异性世界，
奇妙的爱情心理…
让我来陪伴你，
在浪漫的岁月里追求真爱，
成为你的贴心爱情顾问！

发送 **D** 到
**2000351**(移动用户)
**9000351**(联通用户)
5元/月

## 拍案惊奇

这里有充满悬念的离奇案件，令人寒心让人同情的社会悲剧，"拍案惊奇"让您体会人生百味，感受刺激与新奇！

6元/月即可无限点播

发送 **T** 到 **2000351**(移动用户) **9000351**(联通用户)

## 占星奇缘

茫茫宇宙，神奇星相，神秘运势早知道，幸福和成功自己掌握！

发送**生日(月日)**到
**2000351**(移动用户)
**9000351**(联通用户)

如3月1日出生移动用户发送0301到2000351，获得当日星座运程。0.2元/条

# 酷铃下载

下载任意手机铃声，双重好礼连环送！

**单音铃声下载方法：**发送机型代码加铃声代码即可。如：诺基亚手机用户发送短信601到 2000351 (移动用户) 或 9000351(联通用户)即可下载铃声"你最红"

**和弦铃声下载方法：**移动彩信用户发送1加铃声代码即可。如：任意移动彩信用户发送短信101到2000351即可下载十六和弦铃声"你最红"。

| 机型代码 | | | |
|---|---|---|---|
| 诺基亚 | 6 | 三星/三星彩/松下/海尔 | 3 |
| 摩托罗拉 | 9 | 西门子 | 8 |
| 爱立信/联想/东信 | 7 | 阿尔卡特 | 2 |
| 飞利浦 | 5 | | |

具体型号请浏览网页：www.LT2000.com.cn

### 劲爆榜

| 代码 | 歌名 | 歌手 |
|---|---|---|
| 01 | 你最红 | Twins |
| 02 | 哈罗 | 阿杜 |
| 03 | 坚持到底 | 阿杜 |
| 04 | 他一定很爱你 | 阿杜 |
| 05 | 下雨的时候会想你 | 阿杜 |
| 06 | 看我72变 | 蔡依林 HOT |
| 07 | 骑士精神 | 蔡依林 |
| 08 | 十年 | 陈奕迅 |
| 09 | 解脱 | 迪克牛仔 |
| 10 | 值得 | 迪克牛仔 |
| 11 | 雪花 | 黄品源 |
| 12 | 飞花 | 李克勤 |
| 13 | 这个杀手不太冷 | 李泉 |
| 14 | 练习 | 刘德华 |
| 15 | 分开旅行 | 刘若英 |
| 16 | 我的失败与伟大 | 刘若英 |
| 17 | 带你去看海 | 陆毅 |
| 18 | 非同寻常 | 陆毅 |
| 19 | 爱上你等于爱上寂寞 | 那英 |
| 20 | 壁虎漫步 | 潘玮柏 |
| 21 | 我的麦克风 | 潘玮柏 |
| 22 | 生如夏花 | 朴树 |
| 23 | 神奇 | 孙燕姿 HOT |
| 24 | 遇见 | 孙燕姿 |
| 25 | 宫保鸡丁 | 陶喆 |
| 26 | 黑色柳丁 | 陶喆 |
| 27 | 将爱 | 王菲 |
| 28 | 我不是黄蓉 | 王蓉 |
| 29 | 威尼斯的泪 | 永邦 |
| 30 | 半岛铁盒 | 周杰伦 |
| 31 | 东风破 | 周杰伦 HOT |
| 32 | 斗牛 | 周杰伦 |
| 33 | 记得你爱我 | 周渝民 |

### 流行前线

| 代码 | 歌名 | 歌手 |
|---|---|---|
| 34 | 绝不能失去你 | F4 |
| 35 | 你就像个小孩 | 阿杜 |
| 36 | 天蝎蝴蝶 | 阿杜 |
| 37 | 我是你的小小狗 | 阿牛 |
| 38 | Can You Celebrate | 安室奈美惠 |
| 39 | Double | 宝儿 |
| 40 | 奇迹 | 宝儿 |
| 41 | Rainbow | 滨崎步 |
| 42 | Voyage | 滨崎步 |
| 43 | 布拉格广场 | 蔡依林 HOT |
| 44 | 假面的告白 | 蔡依林 |
| 45 | 说爱你 | 蔡依林 |
| 46 | 我爱的人 | 陈小春 |
| 47 | 柊 | 大无限乐团 |
| 48 | Bing Bing Bing | 酷龙 |
| 49 | 痴心绝对 | 李圣杰 |
| 50 | 17岁 | 刘德华 |
| 51 | 成人仪式 | 朴志胤 |
| 52 | 呼唤 | 齐秦 |
| 53 | Hello | 上户彩 |
| 54 | I Pray 4 U | 神话 |
| 55 | 你的婚礼 | 神话 |
| 56 | Angel | 陶喆 HOT |
| 57 | My Anata | 陶喆 |
| 58 | 今天没回家 | 陶喆 |
| 59 | 爱的就是你 | 王力宏 |
| 60 | 唯一 | 王力宏 |
| 61 | 你是我最深爱的人 | 永邦 |
| 62 | 情非得已 | 庾澄庆 |
| 63 | 爱的园地 | 早安少女组 |
| 64 | 爱在西元前 | 周杰伦 HOT |
| 65 | 龙卷风 | 周杰伦 |
| 66 | 上海1943 | 周杰伦 |

### 卡通影视

| 代码 | 歌名 | 出处 |
|---|---|---|
| 67 | Poison | 《GTO》 |
| 68 | 乱世巨星 | 《古惑仔》 |
| 69 | 好想大声说喜欢你 | 《灌篮高手》 HOT |
| 70 | 只想凝视你 | 《灌篮高手》 |
| 71 | 直到世界终结时 | 《灌篮高手》 |
| 72 | 小叮当 | 《机器猫》 |
| 73 | 蜡笔小新主题曲 | 《蜡笔小新》 HOT |
| 74 | 豆豆龙 | 《龙猫》 |
| 75 | 幻化成风 | 《猫的报恩》 |
| 76 | 月光传说 | 《美少女战士》 |
| 77 | 《七龙珠》主题曲 | 《七龙珠》 |
| 78 | 失踪 | 《千与千寻》 |
| 79 | 忍者乱太郎 | 《忍者乱太郎》 |
| 80 | 圣斗士星矢 | 《圣斗士星矢》 HOT |
| 81 | 地球仪 | 《圣斗士星矢冥王篇》 |
| 82 | 《天地无用》主题曲 | 《天地无用》 |
| 83 | 我的舞台 | 《我为歌狂》 |
| 84 | 有梦好甜蜜 | 《我为歌狂》 |
| 85 | Fly Me To The Moon | 《新世纪福音战士》 |
| 86 | 跳舞 | 《樱桃小丸子》 |
| 87 | Eyes On Me | 《最终幻想8》 |
| 88 | 魂斗罗 | 游戏音乐 HOT |
| 89 | 当我遇上你 | 《阿虎》 |
| 90 | 鬼子进村 | 《地道战》 |
| 91 | 大家来恋爱 | 《粉红女郎》 |
| 92 | 飞越海洋 | 《海底总动员》 HOT |
| 93 | 我是一棵菠菜 | 《河东狮吼》 |
| 94 | 情非得已 | 《流星花园》 |
| 95 | 烤鸡翅膀我最喜欢 | 《唐伯虎点秋香》 |
| 96 | 被遗忘的时光 | 《无间道》 |
| 97 | 无间道 | 《无间道》 HOT |
| 98 | 天命最高 | 《寻秦记》 |
| 99 | 刀剑如梦 | 《倚天屠龙记》 |

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN